Libro de Guía de Estrategia para Viaje a las Estrellas: La Nueva Generación - Una Unidad Final

Título Original: Star Trek: The Next Generation - A new Unity Official Strategy Guide.

Introducción: “¡Capitán al mando!

“Espacio... la frontera Final...” Durante siete años, estas palabras nos lanzaron semanalmente a las aventuras y exploraciones de la nave espacial Enterprise, NCC 1701-D, y a las hazañas de su ahora famosa tripulación. Con cada episodio, observábamos cómo el vasto universo de Star Trek crecía y se expandía. Como un rico tapiz, cada pieza parecía contar su propia historia, pero formaba parte de un todo mayor. Tal es el caso de Star Trek: La Nueva Generación, un juego de estrategia de Unidad Final de Spectrum HoloByte.

Sin embargo, existe una diferencia significativa entre la serie de televisión y el juego de PC. La diferencia no radica en el contenido ni el formato, sino en el control. Al ver cada episodio, todos nos decíamos: “Podría haberlo hecho de otra manera si hubiera estado allí”. En este juego, sin embargo, ese enfoque cambia. Esta vez, “...la nave es tuya”.

"Star Trek: La Nueva Generación: A Final Unity" lo pone a prueba. Tú controlas la nave. Controlas a los personajes y a la tripulación. Los nombres y rostros son los mismos, al igual que las amenazas a las que te enfrentas. La diferencia es que esta vez controlas al hombre sentado en el asiento central. Cuando las naves cruzan la Zona Neutral, tu dedo está en los controles. Cuando se envían mensajes de socorro, tú estableces las prioridades que controlan la vida de millones de personas. Para un verdadero fan de Star Trek: La Nueva Generación, este juego es un desafío de "hazlo o cállate": una oportunidad para que cada uno de nosotros vea si realmente podemos hacerlo mejor que el Capitán Picard o el impasible Número Uno.

El juego está diseñado para que puedas jugarlo en varios niveles. Si deseas microgestionar tu juego, puedes controlar las estrategias y tácticas de la nave, incluso la dispersión de tus descargas de torpedos de fotones. En Ingeniería, puedes obrar milagros con los inductores de antimateria y enviar reparaciones. tripulaciones y desviar la energía a los fáseres cuando llegue el momento. Si no quieres dirigir el juego con tanto detalle, puedes delegar la autoridad en Worf y LaForge y permitirles realizar las tareas que han demostrado su valía en tantas ocasiones en el pasado. Como ocurre con tantas cosas en el juego, la decisión es tuya.

Star Trek: La Nueva Generación—A Final Unity abarca una trama profundamente entrelazada que te lleva por la región que bordea la tensa Zona Neutral Romulana. Controlando la nave y la tripulación, debes lidiar con intrusiones en la Zona Neutral, una invasión romulana, engañosos contrabandistas ferengi, una estación de investigación asaltada, animales de zoológico escapados, una antigua raza perdida, una posible guerra civil y una reliquia del pasado que puede alterar el equilibrio de poder en toda la galaxia.

A lo largo de A Final Unity, te enfrentarás a muchos de los mismos problemas y dilemas que el capitán Jean-Luc Picard y su indomable La tripulación se enfrentó a lo largo de su permanencia a bordo del NCC-1701-D. Las llamadas de socorro llegan mientras intentas resolver acertijos y misterios. ¿Las ignoras? ¿Las persigues? Y si lo haces, ¿están relacionadas con el misterio que intentas resolver? De ser así, ¿cómo? Esta vez no hay estrategia desde el sillón, a menos que te adelantes a leer este libro y aprendas los trucos y técnicas que te ayudarán a ganar. De lo contrario, estás al mando de la situación. Una vez más, como suele ocurrir en la historia de Star Trek, estás al mando de la única nave en el cuadrante y el destino de la Federación puede depender de tus decisiones.

¿Tus activos? La nave insignia de la Federación Unida de Planetas y su tripulación. Pero ten cuidado, este no es un rompecabezas fácil de resolver. Te verás envuelto en una crisis política, conflictos y un dispositivo que podría acabar con la Federación si cae en las manos equivocadas. Hay mucho en juego, pero estás listo, dispuesto y capacitado. Toma tu fáser, ponlo en modo aturdidor, carga los tubos de torpedos de fotones y prepárate para tomar el timón.

¡Esta vez, el control es tuyo!

Contenido de este libro

Este libro está diseñado para jugadores que quieran sacarle el máximo partido a Star Trek: La Nueva Generación: Una Unidad Final. Está diseñado para brindarte, como jugador, la información necesaria para jugar como quieras. A lo largo del libro se asume que no has leído la guía de instrucciones que viene con el juego.

La primera sección de este libro, Repaso de la Academia, cubre las mecánicas necesarias para operar el juego. Esta sección explica cómo ejecutar los sistemas de a bordo y las interfaces de control del juego, y cuándo usarlas.

Algunos de los controles y herramientas/recursos físicos que usarás a lo largo del juego solo son útiles o prácticos en ciertas circunstancias; esta sección revela esas situaciones particulares.

Para aquellos con un profundo conocimiento que estén interesados en el universo de Star Trek, se proporciona información técnica sobre los sistemas y herramientas utilizados tanto en el juego como en la serie.

Las siguientes tres secciones del libro explican cómo jugar y ganar Star Trek: La Nueva Generación: Una Unidad Final. Sin embargo, esta información se presenta en varias maneras diferentes, según el tipo de jugador que seas y cómo quieras avanzar en el juego. Si bien cada sección cubre la información necesaria para completar el juego, se presenta en un formato diferente y con distintos estilos de juego en mente.

La sección de Consejos y Trucos del libro está diseñada para aquellos jugadores que buscan pistas y consejos sobre cómo resolver los misterios y acertijos relacionados con Star Trek: La Nueva Generación — A Final Unity. Esta sección no indica al jugador qué hacer exactamente, sino que está diseñada para brindar pistas, consejos y claves para completar el juego con éxito. A lo largo de esta sección, se ofrecen sugerencias sobre qué episodios de la serie de televisión revisar antes de comenzar una parte del juego.

La sección de Guía de este libro es una guía narrativa del juego. Esta sección está diseñada para quienes desean jugar A Final Unity hasta el final, con explicaciones completas sobre dónde ir y qué hacer en cada paso. Esta sección no ofrece detalles específicos sobre cómo resolver cada paso, sino una explicación general de cada fase del juego.

La sección de Soluciones está dirigida a aquellos jugadores de PC que desean una guía detallada, paso a paso. En esta sección, se ofrecen todas las explicaciones a modo de microguía, desde el avance hasta el dramático desenlace. Esta parte del libro está diseñada para proporcionar a los jugadores todas las conversaciones, decisiones, acciones y medidas necesarias para completar el juego, junto con un orden de juego sugerido.

Los apéndices incluidos en este libro ofrecen información variada diseñada para mejorar tu experiencia de juego. Esto incluye perfiles de los personajes principales de A Final Unity, instrucciones de instalación y cómo maximizar la memoria para un mejor rendimiento.

También se proporciona una lista de todos los sistemas involucrados en el juego y su contenido como referencia rápida, además de otra información que mejora la experiencia de juego.

Cómo usar este libro

A simple vista, tres secciones de este libro parecen abarcar la misma información: cómo jugar y ganar "Star Trek: La Nueva Generación: Una Unidad Final". Sin embargo, aquí terminan las similitudes. Esta información se presenta de formas muy diferentes, según el tipo de jugador que seas y cómo quieras avanzar en el juego. Si bien cada una cubre la información necesaria para completar el juego, se presenta en un formato diferente y con distintos estilos de juego en mente.

Se recomienda comenzar leyendo la primera sección del libro, el Repaso de la Academia, puesto que trata principalmente sobre la mecánica del juego. Después, puedes echar un vistazo a nuestro capítulo sobre tácticas, por si acaso te ves envuelto en combate. Finalmente, selecciona la sección que mejor se adapte a tu estilo de juego. Si no buscas una solución definitiva, sino simplemente consejos y guías, consulta la sección de Consejos y Trucos del libro. Si quieres una explicación detallada del juego, lee la sección "Guía" antes de empezar. Si solo necesitas una referencia rápida de los elementos que te presentan problemas, consulta la sección "Soluciones" del libro.

Lee la sección completa que mejor se adapte a tu estilo de juego. Existen elementos que requieren decisiones en cada formato y es recomendable conocerlos de antemano, antes de empezar a jugar.

Los apéndices están diseñados para proporcionarte información general que te ayudará a mejorar tu experiencia de juego. Los elementos clave que deberías leer en estas secciones son las instrucciones de instalación y los pasos de gestión de memoria. Si bien estos son procesos que se realizarán una sola vez durante la configuración y el funcionamiento de Star Trek: The Next Generation—A Final Unity, son elementos importantes que deben abordarse. Los demás apéndices solo contribuyen a que disfrutes más del juego.

Lo que necesitas saber primero

“Un cuarto de la potencia de impulso, Adelante”.

"A final Unity" presupone que el jugador comprende bien el universo de "Star Trek: La Nueva Generación". Para los seguidores de la serie, esto significa repasar los episodios que mejor se adapten a las misiones que emprenderás en el juego. También significa prepararse para abordar algunos de los elementos clave de la trama con los que tendrás que interactuar.

A continuación, un listado de episodios de Star Trek: La Nueva Generación que conviene repasar antes de jugar:

-Un Ámbito Parte I

-Un Ámbito Parte H

-La Persecución

-Contagio

-El Último Puesto de Avanzada

Cada uno de estos episodios contiene información que contribuye a la comprensión de las acciones necesarias en "Star Trek: La Nueva Generación: Una Unidad Final". Revisarlos no te proporcionará soluciones, pero te ayudará a mejorar tu experiencia de juego y a comprender mejor los tipos de decisiones que se requieren.

El sistema computado abordo Enterprise está fielmente representado en el juego como un medio de operación. El contenido de las computadoras de la nave se puede revisar en cualquier momento durante la partida; sin embargo, repasar el material antes de empezar puede ayudar a establecer el tono y la atmósfera para una sesión exitosa de "Star Trek: La Nueva Generación: A Final unity". Para obtener más información sobre cómo acceder al sistema informático de a bordo, consulta la sección de repaso de la Academia del libro.

Debes repasar los siguientes temas del sistema de computadoras:

- Núcleo Primario
- Sistemas de la Enterprise
- Ingeniería
- Armas
- Puente
- Ciencias de la Raíz
- Arqueología
- Área Local de la Raíz
- Astrogación
- Cultura de la Raíz
- Romulano
- Garidian
- Naves

Aparte de eso, tienes tus órdenes. "¡Que así sea!"

Capítulo 1: Repaso de la Academia de la Flota Estelar

El Puente

El Puente es el corazón del mando a bordo de la Enterprise. Todas las decisiones importantes que afectan a la nave y a su tripulación se toman aquí. Al mover el cursor por la pantalla, el nombre de la zona que toca aparecerá en una pequeña ventana en la esquina inferior derecha. Para activar una función en el Puente, mueve el cursor a esa zona y haz clic con el botón izquierdo.

Obtener consejo de la tripulación del Puente

Es recomendable buscar consejo de quienes te rodean. Para ello, coloca el cursor sobre un miembro de la tripulación del Puente y haz clic con el botón izquierdo. Esa persona te dará su opinión sobre la situación actual.

Sala de Conferencias

Durante tu viaje, los invitados serán teletransportados a bordo del Enterprise. Por ejemplo, poco después de comenzar la partida, Lucana, T'Bak y Avakar son teletransportados a bordo desde una nave exploradora garidiana. Al hacer clic en la Sala de Conferencias, podrás hablar con ellos. Los invitados suelen pedir ayuda para realizar alguna tarea.

El Turboascensor

Al hacer clic en la puerta del Turboascensor, se activa una lista de áreas disponibles en la Enterprise: la Holocubierta, Ingeniería y el Transportador. Para acceder a una de estas áreas, haz clic en el nombre correspondiente en la lista.

Consolas del Puente de Mando

Para controlar correctamente la nave, debes comprender los componentes que conforman el puente.

Cada uno de estos componentes se detalla en la página siguiente.

Barra de Control del Puente

Esta es el área en la parte inferior de la pantalla cuando te encuentras en el Puente. Contiene información sobre la ubicación actual de la Enterprise, el destino y la velocidad de la nave (si la nave está en ruta), un registro de tus visitas (planetas/sistemas), un botón que te permite reproducir una conversación reciente, el Dispositivo de Control Remoto del Juego y un botón de Pantalla de Visualización.

Dispositivo de Control Remoto del Juego

Este botón se describe por separado; consulta la página 19 para obtener más información.

Conversaciones recientes

Este botón, ubicado justo a la derecha del Dispositivo de control remoto de juego, activa una ventana con una lista de las últimas diez conversaciones realizadas a través de las comunicaciones, la pantalla de visualización o el puente. Para iniciar la repetición, simplemente haz clic en la conversación deseada que aparece en la ventana.

Visualización de la pantalla Principal

Al presionar el botón de la pantalla de visualización, se activa la pantalla de visualización principal en la Enterprise, lo que te permite ver la pantalla.

Dispositivo de control remoto de juego

Ubicado en la esquina inferior izquierda de la barra de control del puente, se encuentra el icono del Dispositivo de control remoto de juego (RGCD).

Guardar una partida en curso

En "A Final Unity", puedes guardar hasat nueve partidas en curso. Una vez que hayas usado las nueve ranuras disponibles, debes guardar la partida sobre una existente. Se recomienda encarecidamente guardar la partida con frecuencia por si necesitas retroceder.

Para guardar la partida en curso, haz clic en el botón Guardar y luego en uno de los nueve espacios disponibles. A continuación, escribe una descripción de la partida. Esta puede tener hasta treinta caracteres. Una vez que hayas terminado, pulsa la tecla Intro. Si haces clic en otro botón antes de pulsar Intro, la partida no se guardará.

Si pulsaste el botón Guardar por error, al pulsar el botón Cancelar volverás al RGCD.

Restaurar una partida guardada previamente: el botón Cargar

Para restaurar una partida guardada, pulsa el botón Cargar y haz clic en la partida deseada. Tras una pausa, la partida se reanudará donde la dejaste. Al pulsar el botón Cancelar volverás al RGCD si pulsaste el botón Cargar por error.

Ajustar el sonido

Al pulsar el botón Sonido, se muestran dos indicadores que especifican el volumen de dos tipos de sonido utilizados en "A Final Unity": Voces/Efectos y Música/Fondo. Al hacer clic en diferentes partes del indicador, puedes ajustar el volumen. Al hacer clic, el juego reproducirá un sonido de muestra al volumen seleccionado. Al guardar la partida, también se guarda la configuración de sonido.

Ajustar el nivel de dificultad

Cada vez que se inicia una nueva partida en "Star Trek: La Nueva Generación — Una Unidad Final", el nivel de dificultad predeterminado es Alférez. Al pulsar el botón de nivel de dificultad, puedes configurar la dificultad en uno de tres niveles:

- Alférez (más fácil),
- Teniente (nivel intermedio)
- Capitán (el más difícil).

Al jugar en el nivel Alférez, el personal y el equipo óptimos para el Equipo Visitante se seleccionan automáticamente, y sus miembros siempre te ofrecerán consejos.

En el nivel Teniente, el personal y el equipo óptimos se seguirán seleccionando automáticamente para las misiones del Equipo Visitante, pero debes pedir consejo explícitamente a los miembros del equipo.

El nivel Capitán no ofrece consejos de los miembros del Equipo Visitante a menos que los pidas, y tú mismo debes seleccionar el personal y el equipo.

Botón de Activar/Desactivar Texto

Al pulsar este botón, se activa la configuración de texto. Cuando esta configuración está activada (por defecto), "A Final Unity" mostrará el texto de tus conversaciones en una ventana a medida que ocurren. Cuando está desactivada, las conversaciones solo se escucharán en audio.

No desactives esta configuración si no tienes una tarjeta de sonido, .

Salir del juego

Una vez que termines de jugar, pulsa el botón Salir para salir y volver al DOS.

¡Recuerda guardar la partida antes de hacerlo!

El botón Reanudar

Al pulsar este botón volverás al juego.

El botón Nuevo

Al pulsar el botón Nuevo, comienzas una nueva partida desde el principio.

Comunicación

A bordo de la Enterprise, la comunicación se realiza de dos maneras: llamando a alguien mediante el pin de solapa que oficia de comunicador de Picard (la estación de comunicaciones, o simplemente Comms) o utilizando la Sala de conferencias. Al hacer clic en Comms, se mostrará una lista de personas o grupos con los que comunicarse. Haz clic en la persona o grupo con el que quieras hablar. Al hacer clic fuera de la lista, finalizarás la llamada.

La función principal del comunicador personal es mantener el contacto de voz con los miembros de la tripulación a bordo de la nave o durante las misiones del equipo de exploración, y proporcionar un enlace al transportador. En el universo de Star Trek: La Nueva Generación, el Comunicador Personal también puede usarse para contactar con otros dispositivos, como la computadora principal del Enterprise.

El alcance del Comunicador Personal es limitado; sus señales solo se propagan a unos 500 kilómetros. Dado que la Enterprise orbita a 40.000 kilómetros sobre un planeta, la nave espacial debe recibir estas señales de baja potencia y enviar las correspondientes señales de alta potencia al receptor del comunicador.

> Cada dispositivo comunicador está personalizado según las firmas bioeléctricas y térmicas del individuo por motivos de seguridad. Cuando se desactiva, envía una señal subespacial de bajo nivel a intervalos regulares para que los equipos de rescate rastreen su ubicación.

Sala de Conferencias

La puerta del extremo izquierdo del Puente conduce a la Sala de Conferencias. Aquí puede reunirse con cualquier invitado a bordo de la Enterprise. Al hacer clic en la puerta de la Sala de

Conferencias, se mostrará una lista de las personas disponibles para hablar con usted. Haz clic en la persona con la que deseas hablar y comenzará una conversación.

Botones de control

Los jugadores de "Star Trek: La Nueva Generación — A Final Unity "deben familiarizarse con la pantalla de Astrogación, lo cual es fundamental para ganar la partida. En varias ocasiones - durante la partida - una conversación te llevará automáticamente a esta pantalla. Cuando esto ocurra, las coordenadas y la velocidad warp ya se encontrará preprogramadas. En este caso, simplemente debes activar los motores warp. Si no viajas inmediatamente a tu destino, el registro de Astrogación en el Puente lo registrará como un posible destino.

Navegar por el espacio tridimensional es difícil de dominar. Requiere conocer el sistema de coordenadas utilizado en "A Final Unity". Los términos básicos para describir el sistema de coordenadas son bloque de navegación, sector, zona estelar y sistema estelar.

El espacio se divide en bloques llamados bloques de navegación. A lo largo del juego, la Enterprise solo se desplaza a través de un bloque de navegación: el bloque de navegación Kridnar. Los bloques de navegación se subdividen en 512 sectores dispuestos en una cuadrícula de 8x8x8. Cada sector está designado con tres números, que representan las coordenadas relativas X, Y y Z dentro del bloque. Cada número puede variar de cero a siete. Además, cada sector recibe un nombre. Por ejemplo, el sector 04-04-04 se denomina sector M'kyru.

Cada sector se subdivide en 8000 zonas estelares dispuestas en una cuadrícula de 20x20x20. Al igual que los sectores, las zonas estelares se identifican con tres números, cada uno de los cuales representa las coordenadas relativas X, Y y Z dentro del sector. Cada número de la secuencia está entre cero y diecinueve. Además, ciertas zonas estelares también reciben nombre. Por ejemplo, la zona estelar 06-13-18, sector 04-04-04 se denomina zona estelar M'kyru Beta.

ASTROGACIÓN

Los sistemas estelares son aquellas zonas estelares actualmente ocupadas. Los sistemas estelares contienen algún tipo de fenómeno galáctico como cinturones de asteroides, soles (con o sin planetas) o bases estelares y puestos de avanzada.

Uso de la pantalla de Astrogación

Una vez activada esta pantalla, la Enterprise accede a los registros de Astrogación y actualiza los sensores. La pantalla muestra una cuadrícula de todas las estrellas, bases estelares y nebulosas conocidas, junto con sus alineaciones en este bloque de navegación para que las pueda ver. Todas las alineaciones siguen, Utilice la siguiente clave:

```
Alineación  Color
Azul:       Alineado con la Federación
Verde:      Alineado con los Romulanos
Amarillo:   Neutro
Rojo:       El objeto es una nebulosa
Naranja:    Sin alineación conocida
```

Esta pantalla cuenta con varios controles para facilitar su comprensión. Dado que la cuadrícula es una representación del espacio tridimensional proyectado sobre una superficie bidimensional (la pantalla de su ordenador), los botones de control de rotación le pemitirán rotar la vista para observar

mejor la relación entre una estrella y otra. La cuadrícula puede rotar en dos ejes, ya sea de forma independiente o conjunta. Además, los controles permiten rotar en pequeños incrementos discretos o hacer que la cuadrícula gire continuamente.

Los controles de rotación se encuentran en la esquina inferior izquierda de la pantalla de Astrogación y se representan como cuatro puntas de flecha. Al hacer clic en cada punta de flecha, la vista gira tres grados sobre el eje indicado. Al hacer doble clic en una punta de flecha, se inicia la rotación continua. Al hacer clic o doble clic entre dos puntas de flecha, se activa la rotación en los ejes X y Z. Para detener la rotación, haga clic en el cuadrado central.

A la derecha de los controles de rotación se encuentran los controles de resolución. Estos controles determinan el nivel de información que se muestra en la ventana de Astrogación. La opción superior es la resolución a nivel de bloque de navegación. Esta opción muestra todas las estrellas y otros objetos en el bloque de navegación de Kridnar. A continuación, la resolución a nivel del sector muestra todos los fenómenos galácticos existentes en el sector actual.

Finalmente, el botón de resolución a nivel planetario muestra en la ventana de Astrogación el sistema estelar y la familia de planetas (si existen) junto con su clase espectral. Para trazar un rumbo a un planeta - como por ejemplo, Morassia - deberá hacer clic en el planeta deseado antes de activar los motores warp.

En la parte superior de la pantalla de Astrogación, se muestran el sector actual y su nombre.

Trazando un Rumbo

Para trazar un rumbo, debe conocer las coordenadas de su destino. Inmediatamente a la derecha de los botones de Selección de Resolución se encuentra el control de selección de coordenadas de destino. En él, seleccione las coordenadas del sector al que desea viajar. Para cambiar los números en estos controles, haga clic en las flechas que aparecen encima y debajo de cada dígito. Estos botones incrementan y decrementan cada parte de la coordenada. Seleccione la coordenada ajustando los tres controles.

Una vez seleccionadas las coordenadas del sector, la ventana de resolución del bloque de navegación muestra el destino en la cuadrícula en forma de un cuadrado blanco con una línea azul que parte de la posición actual de la Enterprise. Junto a esta línea existe un número que representa la cantidad de años luz que la Enterprise debe recorrer para llegar al destino deseado.

Junto al control de selección de coordenadas del sector hay un control similar con el contorno de la Enterprise a su lado. Esto indica la posición actual de la Enterprise.

Obtención de información

Si hace clic en un objeto - ya sea sea a nivel de resolución de navegación de sector, o resolución del sistema estelar - podrá obtener información sobre él. Debido a la inmensidad del espacio, algunos objetos carecen de información. En la esquina superior derecha de la pantalla de Astrogación, hay tres botones de selección de modo: "Ver información", "Rumbo" y "Mostrar". Cada uno de estos botones controla la información que se muestra en la ventana inmediatamente inferior. Al pulsar el botón "Ver información", la ventana de detalles muestra cualquier información conocida sobre el objeto seleccionado, como el número de planetas, las clases espectrales, el tipo de civilización y las alineaciones.

Filtrado de la información presentada

Esta pantalla muestra una enorme cantidad de información. Afortunadamente, existe un método para filtrar la información no deseada. Al hacer clic en el botón "Mostrar" en la parte superior de la pantalla de Astrogación, se muestra una lista de las diferentes categorías de información mostradas.

Las dos primeras opciones (Estrellas y Cuadrícula) le permiten desactivar por completo la cuadrícula o las estrellas, respectivamente. A continuación, se encuentran las opciones para estrellas de la Federación, Romulana, Neutral, Nebulosa y No Alineadas. Al hacer clic en una opción, se desactiva la visualización de objetos de ese tipo. Al hacer clic de nuevo, se activa. Puedes elegir mostrar o no cualquiera de estas opciones.

Finalmente, las opciones Habitadas y Bases Estelares te permiten identificar fácilmente qué estrellas están habitadas y cuáles son Bases Estelares.

¿Cuándo usaría todos estos filtros?

Ocasionalmente, se verá involucrado en situaciones de combate donde - si tienes mala suerte - la Enterprise resultará dañada. Tendrá que dirigirse a una Base Estelar para reparaciones, y hay miles de posibles ubicaciones donde puedes encontrar una. Al filtrar todas las opciones para que solo ver "Bases Estelares", podrá localizar fácilmente una en el mapa y teletransportarse allí para reaprovisionamiento, reacondicionamiento y reparación de averías.

¡Adelante!

El botón Rumbo te permite controlar la velocidad a la que viaja la Enterprise y para activar o desactivar los motores de warp. La velocidad warp actual aparece en la ventana de detalles. Junto a la velocidad actual hay dos flechas que la aumentan o disminuyen. Haz clic en la flecha hacia arriba para aumentar la velocidad y en la flecha hacia abajo para disminuirla. Si mantienes pulsada una flecha, la velocidad aumenta o disminuye continuamente. Cuando estés listo para partir, haz clic en el botón Activar. Si necesitas salir de warp por cualquier motivo, pulsa el botón Desactivar.

Viajando de planeta en planeta

Además de la velocidad warp, la Enterprise puede viajar a impulso. Una vez que llegue a un sistema estelar, podrá maniobrar a otro planeta seleccionándolo primero haciendo clic en él y luego eligiendo el botón Impulso en la opción Rumbo. Al pulsar el botón Activar, se encenderán los motores de impulso y lo llevarán al planeta deseado.

Saliendo de la pantalla de Astrogación

En la parte inferior de la pantalla de Astrogación hay tres botones que te llevarán a otras funciones a bordo de la Enterprise.

Estos botones son Puente, Computadora y Táctico. Con solo hacer clic en un botón, te llevarán a donde quieras ir.

En el universo de "Star Trek: La Nueva Generación", el Enterprise puede ser llamada a realizar muchos tipos diferentes de misiones. Generalmente, estas misiones se clasifican en uno de seis tipos:

1. Exploración del espacio profundo.

"Ir con valentía a donde nadie ha ido antes". En la incesante búsqueda de conocimiento de la humanidad, la Enterprise a menudo es llamada a explorar áreas desconocidas de la Galaxia.

Estas misiones también identifican planetas que podrían ser aptos para la colonización.

2. Investigaciones científicas en curso.

La mayoría de las misiones de este tipo son asignaciones secundarias para la Enterprise, diseñadas para complementarse con otras misiones. La Enterprise tiene la capacidad de llevar a cabo diversos proyectos de investigación científica.

3. Contacto con formas de vida extraterrestre.

“Para buscar nuevas formas de vida y nuevas civilizaciones”. La Enterprise cuenta con instalaciones y personal para apoyar misiones que requieren un equipo completo de exobiología y cultura, y lleva un sofisticado traductor universal.

4. Política y diplomacia de la Federación.

Los humanos son conocidos en toda la galaxia por ser buenos diplomáticos. A menudo, miembros de alto rango de la Enterprise son llamados para tareas diplomáticas como arbitraje y negociación.

5. Táctica y defensa.

Estas misiones incluyen patrullar la Zona Neutral o proteger los intereses interplanetarios de la Flota Estelar.

6. Emergencia y rescate.

Las misiones de rescate a menudo incluyen responder a señales de socorro de planetas, así como de otras naves espaciales de la Flota Estelar y de otros países. La Enterprise puede realizar misiones de evacuación planetaria de mediana escala.

COMPUTADORA

El Teniente Comandante Data se encuentra en la Estación de Computadores. Desde esta estación se puede acceder a información técnica sobre sistemas planetarios y registros históricos, información sobre la Flota Estelar y la Enterprise, descripciones completas de tácticas de combate espacial y sus aplicaciones, así como bitácoras del capitán y resúmenes de misiones. Toda la información recopilada por los tricorders también aparece aquí.

Los registros informáticos están organizados en una estructura jerárquica, siendo el nivel superior el "Núcleo Primario". Debajo del Núcleo Primario se encuentran varios temas principales, incluyendo "Misiones", donde se pueden encontrar registros de bitácoras del capitán, comunicaciones en pantalla y lecturas del tricorder y del tricorder médico.

Algunas categorías de la jerarquía contienen un ">". Esto indica que hay más información debajo de esa categoría. Al hacer clic en esa categoría, se mostrarán categorías más detalladas relacionadas con la primera. La jerarquía se extiende a varios niveles de profundidad. Al revisar la información en la computadora, tenga en cuenta que no todas las categorías disponibles caben en la pantalla. Por lo tanto, hay flechas que desplazan la lista de categorías hacia arriba y hacia abajo.

Una vez que seleccione una categoría, el panel de información a la derecha se llena con la información seleccionada, incluyendo texto y gráficos. Si hay más texto del que se puede mostrar en la ventana de información, puede desplazarse hacia arriba y hacia abajo utilizando las flechas en la parte inferior.

Las categorías de nivel superior son:

U.S.S. Enterprise

Contiene información sobre la nave espacial Enterprise, incluyendo los sistemas, la tripulación del puente, las naves de transporte suplementarias y una descripción de diversas tácticas utilizadas en el combate espacial.

Proporciona más información sobre la Enterprise y registros de conversaciones en la pantalla de visualización.

Ciencias

Proporciona información científica sobre astronomía, biología, química, arqueología y tecnología.

Táctica

Explicaciones y descripciones de tácticas de combate espacial, tanto ofensivas como defensivas.

Culturas

Proporciona información sobre las principales razas inteligentes que se pueden encontrar en el bloque de navegación Kridnar: Federación, Ferengi, Klingon, Romulano, Morogo, Garidiano y Borg. También está disponible información detallada sobre las naves utilizadas por estas razas. Más adelante en el juego, a medida que te encuentres con formas de vida se añadirán nuevos datos en las carreras.

Área local

Contiene categorías sobre los fenómenos, la historia y la astrogación en este bloque de navegación.

Destinos

Contiene una lista de bases estelares de la Federación, mundos conocidos y otros puntos de interés. Al seleccionar una de estas categorías, accederá a la pantalla de astrogación con la información de navegación ya cargada.

Misiones

Permite revisar los registros del capitán, las comunicaciones y cualquier lectura del tricorder o del tricorder médico obtenida en las misiones del equipo de exploración.

Análisis

Contiene los resultados de los análisis generados por computadora.

Para salir de la estación de la computadora, pulse cualquiera de los tres botones en la esquina derecha de la pantalla: Astrogación, Táctica o Puente.

HOLOCUBIERTA

Los jugadores de Star Trek: La Nueva Generación: Una Unidad Final disfrutan de varias secuencias cinemáticas durante el juego. La Holocubierta te permite revisar estas secuencias. Al entrar, aparece una lista con las secuencias disponibles. Haz clic en las secuencias que deseas revisar y comenzará la reproducción.

Además de las secuencias cinemáticas anteriores, también está disponible la opción "Orientación de la Enterprise". Al hacer clic en ella, la holocubierta inicia la reproducción de un recorrido de orientación desarrollado por la Flota Estelar. Esta secuencia de orientación ofrece un recorrido a pie por los sistemas principales de la Enterprise. Los nuevos jugadores querrán ver esta secuencia primero.

SALA DE TRANSPORTADORES

El Transportador te permite formar un Equipo de Exploración y transportarte a un lugar cercano, como un planeta o una Base Estelar. Si juegas en modo Alférez, todas las acciones se gestionan automáticamente al entrar en la sala del transportador. Se selecciona el personal y el equipo óptimos y el transporte se inicia sin tu intervención. Sin embargo, si no hay una ubicación adecuada para transportarte, el transporte se cancelará.

Si juegas en el nivel de dificultad Teniente, el personal y el equipo se seleccionan automáticamente, pero puedes modificarlos. En el nivel de dificultad Capitán, no se selecciona personal ni equipo. Es importante tener en cuenta que en estos niveles de dificultad, es posible elegir combinaciones de personal y equipo que impidan completar la misión del Equipo de Visita.

Asignación de personal a un Equipo de Visita

Puedes asignar hasta cuatro miembros a un Equipo de Visita. Al elegir un miembro de la tripulación para una misión del Equipo de Visita, puedes elegir entre los siguientes personajes: Picard, Data, Troi, Carlstrom (un extra), Butler (otro extra), Riker, Worf, Crusher y LaForge. Elegir a los miembros adecuados de la tripulación requiere habilidad y un poco de suerte. Si vas a transportarte a una situación donde esperas encontrar heridos, incluye a la Dra. Crusher en el Equipo de Visita.

Al entrar en la Sala de Transporte, el jefe del transporte inicia un escaneo de la superficie para identificar posibles ubicaciones de transporte. Si no estás cerca de una ubicación adecuada para transportarte, no se encontrarán ubicaciones. En A Final Unity, ¡no puedes transportar a tu tripulación al espacio vacío!

En la esquina inferior izquierda de la pantalla de la Sala de Transporte hay dos botones que controlan la información que se muestra en la ventana de detalles. El botón superior tiene la figura de Picard dibujada. Al hacer clic en este botón, podrá seleccionar tripulantes y equipo para una misión del Equipo de Visita. El segundo botón, con una cruz, se utiliza para volver a escanear la superficie en busca de ubicaciones adecuadas para el transporte.

Una vez que haya hecho clic en el botón de selección de tripulación (el botón Picard), la ventana de detalles mostrará dos listas.

La lista de la izquierda contiene todo el equipo sin asignar en la Enterprise. El equipo predeterminado es el tricorder, el botiquín médico, el fáser y el tricorder médico.

Para asignar un equipo al Equipo de Visita, haga doble clic en la entrada de la lista de equipo. La imagen del equipo seleccionado aparecerá en los ocho recuadros de la parte inferior de la pantalla. Para eliminar un equipo del inventario del Equipo de Visita, haga doble clic en la imagen en los recuadros del inventario. Su nombre volverá a aparecer en la lista de equipo disponible.

En la lista de la derecha, aparecerá una lista del personal disponible. Para añadir un miembro de la tripulación a la lista, haz doble clic en su nombre y este entrará desde el turboascensor y se colocará en una de las cuatro plataformas de transporte disponibles. Para retirar a alguien del Equipo de Visita, haz doble clic en él mientras esté en una plataforma de transporte. Luego, regresará al turboascensor y se presentará a trabajar. Usa las flechas a la izquierda de la lista de tripulantes disponibles para desplazarte hacia arriba y hacia abajo.

Una vez que el Equipo de Visita esté reunido y equipado, haz clic en los controles del transportador y arrástralos hacia arriba para transportarlo a su destino. Para salir de la Sala de Transporte, haz clic en la puerta del turboascensor a la izquierda de la pantalla. Desde aquí puedes ir a Ingeniería, a la Holocubierta o al Puente.

El sistema de transporte utilizado en la Enterprise se lleva a cabo en cuatro etapas operativas. Debido a la importancia de este sistema, las reglas normales de operación requieren la presencia de un jefe de transporte cuando los transportadores están en uso.

Esta sección describe el proceso para transportar a alguien fuera de la nave. El transporte de alguien a la nave se realiza de la misma manera, aunque con una configuración ligeramente diferente.

1. Escaneo del objetivo y sincronización de coordenadas.

Esta fase garantiza que el entorno de destino no esté fuera del alcance del transportador y que sea adecuado para el personal que se transporta. Además, se inician diversos procedimientos de diagnóstico para garantizar el correcto funcionamiento del transportador.

2. Energización y desmaterialización.

El sistema de transporte convierte al sujeto en una corriente de materia subatómicamente desligada.

3. Compensación Doppler del patrón de amortiguación.

Dado que la Enterprise y el destino están en movimiento, el sistema necesita compensar el desplazamiento Doppler. Además, el Buffer de Patrón actúa como mecanismo de seguridad en caso de fallo del sistema, permitiendo abortar el transporte y rematerializar al personal.

4. Transmisión de flujo de materia.

La transmisión real de la materia desintegrada a su destino.

EQUIPO

Uso del Tricorder

El Tricorder de la Federación almacena la información recopilada durante las misiones del Equipo de Visita. A medida que encuentre formas de vida durante estas misiones de exobiólogos residentes de corta duración del Equipo de Visita, cualquier conversación que tenga lugar también se registrará en el Tricorder para su posterior revisión.

La esquina inferior izquierda del Tricorder contiene un interruptor A/B que controla la información que muestra. Cuando el Tricorder está en la posición "A", muestra los informes recibidos durante las misiones del Equipo de Visita. Estos informes reciben un nombre, y la lista de nombres aparece en la pantalla sobre el tricorder.

Más adelante en el juego, recopilarás más informes de los que caben en la pantalla. Dos flechas en la parte inferior del tricorder te permiten desplazarte por la lista de informes disponibles. Para ver un informe, haz clic en su nombre en la lista y usa las flechas de página izquierda y derecha para leer las distintas páginas. Debajo de la pantalla, unas ventanas de información más pequeñas muestran el número total de páginas del informe.

¿Por qué usar esto?

Al aterrizar en un planeta o base estelar, las autoridades locales recopilan cierta información para ti. El tricorder proporciona un mecanismo práctico para transmitirte esta información. Debes revisar toda la información proporcionada en los informes del tricorder.

Cuando el interruptor A/B está en la posición "B", la ventana muestra cualquier conversación previa que hayas tenido en la misión del Equipo de Visita. Puedes consultar estas conversaciones por si te perdiste algo.

Uso del fáser Tipo II

El fáser es un dispositivo que se utiliza principalmente para defensa personal en misiones de equipos de reconocimiento. Sin embargo, también se puede usar para cortar objetos estructurales o planetarios y permitir el paso. Hay dieciséis niveles de potencia disponibles en un fáser Tipo II, desde un aturdimiento leve hasta una disrupción intensa.

Para cambiar el nivel de potencia del fáser, haz clic en su icono en la lista de tu inventario. Sobre el fáser encontrarás varios ajustes. Haz clic en el que desees.

Para usar el fáser en una misión de equipos de reconocimiento, haz clic en la acción "Usar" en el fáser desde tu inventario. El cursor se convertirá en el icono de un fáser. Mueve el cursor hacia donde quieras disparar y pulsa el botón izquierdo del ratón.

En el universo de Star Trek: La Nueva Generación también puedes encontrar el fáser personal Tipo I, así como el rifle fáser Tipo III. El fáser tipo I es idéntico al tipo II, excepto que no tiene los niveles de potencia del nueve al dieciséis. El rifle fáser tipo III tiene la misma potencia que el tipo II, pero añade un 50 % más de potencia.

Alto al fuego.

Disparar un fáser a residentes planetarios es una violación de la directiva principal. ¡Ten cuidado a lo que disparas!

Uso del tricorder médico

El tricorder médico te proporciona información sobre un miembro herido de tu equipo de exploración o un alienígena. Para usar el tricorder médico, haz clic en el icono de acción "Usar" del tricorder médico en tu inventario. El cursor del ratón se convertirá en el icono de un tricorder médico.

Coloca el cursor sobre la persona y haz clic con el botón izquierdo del ratón. Se mostrará un mensaje con un diagnóstico médico.

Tricorder médico

El tricorder médico es ideal para un médico. Si planeas una misión con el Equipo de Visita y necesitas un tricorder médico, te recomendamos llevar a la Dra. Crusher.

Botiquín Médico

El botiquín médico puede usarse para aliviar temporalmente cualquier lesión sufrida durante una misión con el Equipo de Visita. Para obtener mejores resultados, el botiquín debe ser utilizado por un médico. Si planeas una misión con el Equipo de Visita que requiera un botiquín médico, incluye a la Dra. Crusher.

Maniobras durante una misión de equipo de exploración

Una vez que tu equipo se teletransporta a un planeta, debes dirigir sus movimientos. En la parte inferior de la pantalla, durante una misión de equipo de exploración, hay una barra que proporciona esta habilidad. Los controles son los siguientes:

RGCD (Control remoto).

Selección de personaje

La imagen muestra el personaje que controlas. Al hacer clic en él, cambias al siguiente personaje. También puedes usar la barra espaciadora.

Barra de estado de salud

Junto a la imagen de cada personaje hay una barra que muestra su salud (en verde). Cuando una barra está completamente roja, el personaje está inconsciente o al borde de la muerte.

Acción: Mirar

Al hacer clic en el icono del ojo, permites que tu miembro actual del equipo de exploración mire o vea un objeto, dispositivo o ubicación. También puedes usar la tecla L.

Acción - Usar/Recibir/Dar

Al hacer clic en el icono con forma de mano, permites que el personaje seleccionado elija un objeto, lo mueva y lo añada o quite del inventario. También puedes usar la tecla U.

Acción - Caminar

La función de caminar permite que el personaje seleccionado se mueva de un lugar a otro.

Estas áreas se indican mediante un "punto caliente" en la pantalla, representado por un icono de pie azul claro o una flecha. También puedes usar la tecla W.

¿Caminar demasiado lento?

Cuando los personajes caminan, pueden hacerlo a cuatro veces la velocidad si mantienes pulsada la tecla Mayús. Esto es muy útil al caminar por una pantalla enorme.

Acción - Hablar

Esto permite que el personaje seleccionado hable con quien haga clic en el icono del globo parlante. También puedes usar la tecla T.

Comunicador

Al hacer clic aquí, podrás llamar a la nave, solicitar un transporte, etc.

Inventario

Esta sección te permite seleccionar objetos del inventario de tu equipo de exploración para usar. Hay dos teclas más que te permiten ver el inventario. Para usar o aplicar un objeto del inventario, haz clic en la función de uso (o pulsa U), luego haz clic en el objeto que desees usar y selecciona dónde quieres usarlo en la pantalla. Algunos objetos se pueden usar en otros (por ejemplo, un tricorder se puede usar en un fáser).

Capítulo 2: Sistemas Tácticos y de Ingeniería

“...levantar escudos, fijar los fáser en el objetivo...”

Hay momentos, a pesar de las mejores intenciones, en que un capitán debe llevar su nave al combate. El combate espacial en el siglo XXIV es rápido y furioso: las decisiones que se toman en Ingeniería y en la estación Táctica a menudo determinan la vida de millones de personas.

La Enterprise es una nave de exploración, pero está armada para la defensa de la Federación Unida de Planetas. Como nave insignia de la Flota Estelar, esta nave de clase Galaxy está equipada con impresionantes sistemas de armamento ofensivo y defensivo. En Star Trek: La Nueva Generación — Una Unidad Final, los jugadores tendrán amplias oportunidades de probar suerte como Worf y Geordi LaForge al operar la nave durante una batalla.

¿En qué consiste el combate espacial?

Controlar la Enterprise en batalla puede ser tan fácil como desee el jugador: el juego permite delegar las tareas de Ingeniería y Tácticas a Worf y LaForge. Un jugador puede tomar el control de Ingeniería en solitario, realizando los ajustes de energía y las reparaciones necesarias para mantener la nave operativa en el fragor de la batalla. Los jugadores de A Final Unity también pueden tomar el control de la Estación Táctica y dirigirla desde un nivel de estrategia, o incluso pulsar los botones necesarios para disparar los torpedos de fotones y los fáseres.

La clave es recordar una cosa: el combate táctico en A Final Unity se desarrolla en tiempo real. En otras palabras, si optas por microgestionar las operaciones tácticas, estarás haciendo malabarismos entre Ingeniería y Táctica al mismo tiempo, mientras el enemigo compensa tus movimientos y dispara con una velocidad y eficiencia excepcionales. Por esta razón, se recomienda que los nuevos jugadores comiencen delegando una de las tareas (Ingeniería o Táctica) y ejecuten solo una durante la batalla hasta que se familiaricen con los controles y el impacto de sus decisiones.

El Flujo del Combate en Star Trek: La Nueva Generación — A Final Unity

sigue un conjunto fluido de comandos y procesos que se recomiendan durante el juego. A continuación, se presenta un resumen de cómo se gestiona una situación de combate típica al más alto nivel. Es importante destacar en este ejemplo que hay numerosos eventos menores que ocurren dependiendo de la estrategia que tanto tú como tu objetivo estén empleando en ese momento. Se asume que ambas tareas principales, Ingeniería y Táctica, están siendo controladas directamente por el jugador.

QUÉ HACE A UNA NAVE ESTELAR DE COMBATE

Establecer o ajustar los niveles de potencia

La gestión de la energía en la Enterprise se realiza en dos sencillos pasos. Uno consiste en establecer la potencia de los sistemas de producción. Esta energía se desvía a los sistemas que la necesitan, según la situación táctica y los averías que la nave pueda haber sufrido. Puedes ir a Ingeniería y establecer manualmente los niveles de potencia de la nave ajustando la potencia de los motores de impulso y el reactor warp. Luego, puedes asignar esa potencia.

Usa la energía que consideres apropiada, desviándola a la Red Eléctrica EPS, los escudos, fáseres, torpedos fotónicos, rayos tractores o para reparar los sistemas de la nave.

Al canalizar la energía, ten en cuenta que es un recurso finito, incluso dada la enorme potencia de salida de los motores warp de la nave. La consecuencia obvia es que no podrás hacerlo todo a la vez (es decir, tener escudos completos, movimiento completo y potencia completa en todas tus armas al mismo tiempo). La forma en que administres tu energía determina el avería que recibirás y el avería que infligirás a tu objetivo.

Desde la estación táctica, puedes ajustar los sistemas de energía automáticamente cambiando el estado de alerta. Por ejemplo, cuando la nave se pone en Alerta Roja, la energía se desvía automáticamente a los escudos y sistemas de armamento. En Alerta Amarilla, las armas reciben mucha menos energía, una especie de modo de espera.

La energía es crucial para el juego. Cuando no hay energía disponible debido a averías o mala gestión energética, la nave no puede disparar ni mantener sus escudos desplegados. Esto la deja indefensa ante los numerosos enemigos que se encuentran en A Final Unity.

Determinar el movimiento directamente o mediante tácticas

La USS Enterprise es una nave enorme, una de las más grandes jamás creadas. No responde como un caza en un juego arcade con joystick. En cambio, se maneja como un enorme acorazado de antaño. El movimiento de la nave es crucial para su supervivencia y para la victoria final en batalla.

Hay dos maneras de determinar el movimiento en el juego. Una es seleccionar una táctica ofensiva o defensiva y emplearla.

Estas tácticas están preprogramadas en el sistema informático de la nave y mueven automáticamente a la Enterprise en consecuencia.

La alternativa a usar tácticas de combate predefinidas es mover manualmente la Enterprise en combate. Star Trek: La Nueva Generación: Una Unidad Final te permite pilotar la nave insignia de la Federación como si estuviera en el espacio, con todo el espectro de movimiento tridimensional. Considerando el gran tamaño de la Enterprise, pilotarla en medio de un tiroteo se convierte, en el mejor de los casos, en una tarea complicada.

Sistemas de Armas de Fuego

Las dos armas principales que utiliza la Enterprise en situaciones de combate táctico son los fásers y los sistemas de torpedos de fotones. Los fásers de la nave se encuentran en la proa (delante), la popa (trasera), babor (izquierda), estribor (derecha), ventral (sección inferior del platillo) y dorsal (sección superior del platillo).

Los bancos de torpedos de fotones están montados en la proa y la popa de la nave.

Solo se pueden disparar las armas alimentadas (fásers) o cargadas (torpedos). Esto se realiza durante la asignación de energía. Los fáseres solo pueden dispararse a objetivos que se encuentren dentro de su arco de fuego (en su lado de la nave). Por lo tanto, no se puede hacer que los fáseres de popa disparen a una nave que se encuentre frente al Enterprise.

Ingeniería

Este capítulo describe los sistemas de control involucrados en las operaciones tácticas y proporciona detalles sobre su aplicación en combate.

Controles del juego

Desde la pantalla de Sistemas de Ingeniería, se accede a una amplia gama de controles sobre la potencia y la reparación del Enterprise. Estos controles se desglosan de la siguiente manera:

Botón de Puente/Salida

Si la nave se encuentra en combate, este botón es, en esencia, el oficial táctico que intenta llamar a la navbe enemiga (la nave objetivo actual). Cuando el sistema de combate táctico no está activado (o la nave no está en Alerta Roja), este botón lleva al jugador a la vista del puente de la nave.

Energía

Te proporciona acceso a las interfaces de control de los reactores de energía principales, el núcleo warp y la red eléctrica EPS. Aquí es donde se genera y almacena la energía de la nave.

Armas

Te proporciona control sobre la asignación de energía a los fáseres y torpedos fotónicos de la nave.

Escudos

Te permite, como Ingeniero Jefe, ajustar la configuración de energía de los escudos de la Enterprise.

Sensores

Te permite acceder a la interfaz de los sensores de la nave.

Otros

Esta superficie de control te permite configurar la asignación de energía al soporte vital, los emisores del rayo tractor y el núcleo informático de la nave.

Otros botones y superficies de control de ingeniería son los siguientes:

Delegar Activado/Desactivado

Este control se utiliza para determinar el grado de ejecución de las operaciones en la sección de Ingeniería. Cuando el control de Delegado está activado, el Comandante LaForge coordina y establece todas las asignaciones y niveles de control de potencia y averías. Cuando el control de Delegado está desactivado, usted, como jugador, asume el control de estos sistemas.

Perfiles (Vistas) de la Enterprise

Estas pantallas muestran las vistas superior e inferior de la nave.

Al mover el cursor sobre cualquier sistema o superficie de control, el símbolo correspondiente se ilumina en verde (si el sistema está operativo).

Los sistemas dañados parpadearán en rojo en los perfiles de la nave. (Por ejemplo, si mueve el cursor sobre los controles de potencia de la red eléctrica EPS, la red se iluminará en verde en el perfil).

¿Para qué sirve esto en el juego? Es útil para asignar potencia a armas y a campos de fuerza durante operaciones tácticas. Como se mencionó anteriormente, tienes un suministro de energía limitado para los sistemas de la nave. Saber qué banco de fáseres has alimentado y para qué lado de la nave tienes la mayor potencia de escudo puede determinar las tácticas que selecciones, los movimientos que realices y las reservas de energía que puedas necesitar para alimentar los sistemas o realizar las reparaciones necesarias.

Indicador de Energía

Aunque todas las barras que representan la energía tienen la misma longitud física en la pantalla, cada una tiene sus propios niveles de energía correspondientes. Si las barras se distribuyeran proporcionalmente, algunas, como el reactor de antimateria, tendrían casi 60 cm de largo, en comparación con otras, como los fáseres.

Por lo tanto, es importante mantener a la vista la ventana del Indicador de Energía en la parte inferior izquierda de la pantalla al configurar los niveles de asignación de energía. Esto te ayudará a determinar cuánta energía estás generando realmente de un sistema a otro.

Cada vez que el cursor se mueve a un sistema diferente, se muestran los niveles de salida correspondientes.

Asignación de Energía

Esta sección explicará cómo:

- Ajustar y monitorear los niveles de generación de energía de la Enterprise.
- Asignar energía a los sistemas y al armamento.
- Ajustar la energía para reparar los averías de batalla.

Estas funciones principales determinan cómo se crea y se usa la energía en la nave. Es importante tener en cuenta que, al entrar en una situación táctica, todas las funciones de Ingeniería pueden delegarse a Geordi LaForge si no deseas gestionar las complejidades de la Sala de Máquinas.

Monitoreo de la Energía Actual

¿Por qué monitorear la energía actual? En pocas palabras, la Enterprise no puede entrar en batalla si sus niveles de energía no están configurados correctamente. La nave tiene una cantidad limitada de energía, y si activas todos los sistemas de armas (por ejemplo), no tendrás suficiente para mantener los escudos completos ni moverte a toda velocidad.

Para monitorear los niveles de energía actuales de la nave, debes observar el Gráfico de Energía Total. Este gráfico consta de tres elementos. En el extremo izquierdo del gráfico hay una barra azul que representa la cantidad total de energía de la nave que has solicitado asignar a los distintos sistemas.

La barra roja central representa la reserva (también conocida como energía auxiliar) almacenada actualmente. La energía se almacena en el EPS (Sistema de Electroplasma), que actúa esencialmente como una gran batería para controlar las operaciones a bordo. La última barra del

gráfico es la barra verde en el extremo derecho del Gráfico de Energía Total. Esta representa la cantidad de energía que has asignado actualmente a los sistemas.

Interpretar estas barras es relativamente sencillo. Las barras azul y verde (Potencia Solicitada y Potencia Asignada) tienen una relación directa. Al usar la potencia almacenada, la barra azul bajará y la verde subirá. De igual forma, si se corta la alimentación de un grupo de fáseres, la barra verde bajará y la azul subirá.

Ajuste (Generación) de Potencia

La potencia proviene básicamente de tres fuentes en la nave. La primera es el Reactor de Materia/Antimateria, diseñado para alimentar principalmente los motores warp de la nave. Los Reactores de Fusión se utilizan para generar energía para los sistemas internos de la nave. Otra posible fuente de energía es la red eléctrica EPS. Este sistema no genera energía por sí solo, sino que es un gran sistema de baterías que se puede usar para obtener energía adicional.

Para configurar la potencia de salida de los reactores, simplemente haga clic y arrastre la barra azul oscuro. Al moverla hacia la derecha, se establece la potencia de salida del reactor. La luz amarilla brillante indica la potencia de salida actual del reactor. Cuando esa luz coincide con la longitud de las barras azules, estás produciendo toda la energía solicitada a ese reactor.

Debajo de los controles de energía hay una barra de dos colores: verde a la izquierda y roja a la derecha. Esta área indica los límites operativos del reactor. Al ajustar el nivel de salida (barra azul) en paralelo a una sección verde de este control, estás operando el reactor dentro de los requisitos técnicos de la Flota Estelar. Sin embargo, al mover la barra azul completamente a la derecha, hacia el área de control marcada en rojo, estás llevando el rendimiento del reactor más allá de lo previsto. Esto representa a LaForge y al resto del equipo de Ingeniería desviando y enrutando sistemas, ajustando los reactores para obtener el máximo rendimiento posible.

En otras palabras, cumpliendo con el requisito de la Flota Estelar de que un Ingeniero Jefe sea un "Hacedor de Milagros".

“Capitán, no puedo mantener esta velocidad más de dos minutos...”

Entonces, ¿por qué no ajustar los niveles de potencia al máximo si LaForge y los demás pueden darme la potencia adicional que necesito? Solo pueden poner los reactores en línea roja por un corto periodo de tiempo, antes de que la barra verde se vuelva roja. Si lo hacen demasiado tiempo, se arriesgan a dañar temporalmente los reactores y a que la nave no pueda activar su motor warp, ¡sin mencionar la ira de cierto capitán de la Flota Estelar!

La red de energía EPS

¡Activen la energía auxiliar!

La función de la red eléctrica EPS es, a todos los efectos, la de un gran sistema de baterías. La energía que se desvía a la red EPS puede utilizarse para otros sistemas cuando las necesidades superan la capacidad de los reactores. A menudo, las exigencias de una situación de combate exigen un consumo de energía considerablemente mayor que durante las operaciones normales de la nave. Ni siquiera los increíbles reactores de esta nave estelar de clase Galaxy pueden satisfacer todas las necesidades de los sistemas ofensivos y defensivos de la nave. Tener una reserva de energía en el

sistema EPS puede marcar la diferencia entre tener escudos y controlar el objetivo más grande del espacio.

¿Cuánta energía debo desviar al sistema EPS? Al comienzo de una situación táctica, si se encuentra en inferioridad numérica y de armamento, desvíe una pequeña cantidad del exceso de energía al sistema: menos del 25 % de su capacidad. Sin embargo, si te enfrentas a una sola nave en un combate cuerpo a cuerpo, puedes permitirte desviar hasta el 50% de la capacidad del sistema a almacenar energía.

La regla general es revisar tus requisitos totales de energía y desviar la energía restante al sistema EPS para su uso posterior.

Sistemas de Alimentación

¡Desviando energía a los escudos ahora!

Cada uno de los sistemas principales a los que puedes acceder desde Ingeniería (Armas, Sensores, Escudos, Otros) tiene niveles de energía que puedes configurar. Todos estos juegan un papel fundamental en situaciones tácticas, por lo que desviar energía hacia ellos para el combate o para reparaciones es clave para jugar la simulación táctica en A Final Unity.

Cada sistema del juego al que puedes asignar energía tiene dos barras. Una barra azul se usa para asignar energía. La otra barra (a la izquierda) es la barra de reparación. Cada una de estas barras tiene una barra de energía amarilla paralela que muestra la energía real del sistema. Cuando ambas barras tienen la misma longitud (azul y amarilla), toda la energía solicitada está asignada a ese sistema.

Cuando un sistema sufre averías, debe repararse. A medida que avanza el combate, deberá controlar los averías y asignar la energía necesaria para mantener los sistemas en funcionamiento. Sus reactores, armas y escudos son clave. Sin estos sistemas, sus probabilidades de victoria son escasas.

Armamento

“...Carguen los torpedos fotónicos de popa, listos para máxima dispersión y esperen mi orden...”

Hay dos clases de sistemas de armas: fáseres y torpedos fotónicos. Los fáseres son las armas principales de la nave. La energía se asigna a este sistema como se indica arriba en la asignación de energía. La clave para suministrar energía a los fáseres es alimentar los fáseres correctos según las tácticas que se estén usando y la posición de la nave enemiga. Por ejemplo, si se alimentan los fáseres de popa y el enemigo está frente a uno, la energía que se canaliza hacia esa arma se desperdicia.

Los torpedos de fotones son diferentes. La energía que se asigna a estos sistemas determina la cantidad de torpedos que se pueden disparar desde ese banco por salva.

Así que solo se asigna energía a los fáseres y se dispara, ¿verdad? En Ingeniería, solo se asigna energía a los fáseres.

Este proceso establece la cantidad de energía disponible para el Oficial Táctico al disparar los fáseres. Desde los controles Tácticos, se determina cuánta energía disponible se utiliza al disparar los fáseres.

Escudos

"¡Escudos al 20% y aguantando, Capitán!"

Los escudos, al igual que los sistemas de armas, necesitan alimentarse según la ubicación del enemigo y el rumbo al que te desplazas.

La diferencia clave radica en que los escudos reducen el avería a tus sistemas, por lo que es recomendable tener algo de energía, aunque sea pequeña, asignada a todos tus perfiles de escudos. El combate es rápido, y si dejas un lado de la Enterprise sin escudos, podrías encontrarte repentinamente con tus enemigos atacando ese lado. Los sistemas clave pueden dañarse fácilmente y te resultará difícil recuperarte de un asalto tan devastador.

Las posiciones de los escudos se dividen en cuatro áreas en la sección del platillo: dos para las góndolas del motor warp, una para el casco de ingeniería y una para los soportes de las góndolas laterales.

Sensores

"Los sensores indican que la nave se aleja a warp cinco..."

Los sensores de largo y corto alcance utilizan energía como cualquier otro sistema de la nave. Aún más importante es su papel en el combate. Los sensores proporcionan información a la estación táctica sobre el estado y la ubicación de la(s) nave(s) enemiga(s).

Cuando los sensores están dañados, no podrás acceder a la información sobre una nave enemiga en la pantalla de sensores.

Otros

"El soporte vital está fallando, señor..."

Hay tres elementos que componen la pantalla final de ingeniería: el soporte vital, los rayos tractores y los núcleos de la computadora. Un fallo del soporte vital puede resultar fatal para la tripulación de la nave. Los averías a los núcleos de la computadora pueden provocar fallos y apagados del sistema.

Los rayos tractores consumen una cantidad considerable de energía y, para fines del juego, no tienen una función directa. Aun así, la energía se puede canalizar a estos si deseas acumular energía por encima de la que admite el sistema EPS. Siempre puedes reducir sus necesidades de energía a cero, desviando así ese exceso para usarlo con otros sistemas.

Controles del Juego

Desde la pantalla de Sistemas Tácticos, tienes acceso a una amplia gama de controles sobre la energía y la reparación de la Enterprise.

Estos controles se desglosan de la siguiente manera:

Botón Puente/Salida

Si la nave está en combate, este botón es, en esencia, el Oficial Táctico intentando llamar a la nave enemiga (la nave actualmente

objetivo). Cuando el sistema de combate táctico no está activado

(o la nave no está en Alerta Roja), este botón lleva al jugador a la vista del puente de la nave.

Ingeniería

Este botón te permite cambiar a la pantalla de Control de Ingeniería.

Fásers

Este botón te proporciona control sobre la distribución de energía a los fásers de la nave.

Torpedos

Este botón permite configurar el patrón de dispersión de disparo de los torpedos de fotones y el estado de carga.

Sensores

Este botón de control permite escanear la nave enemiga objetivo para comprobar su nivel de avería.

Conexión

Permite aumentar los escudos de la nave, establecer el estado de alerta, activar el mecanismo de autodestrucción o delegar el control táctico a Worf, si se desea.

Tácticas

Desde esta pantalla, se pueden cargar programas tácticos ofensivos y defensivos predefinidos que guían a la Enterprise en la batalla sin necesidad de pilotaje manual.

Averías

Esta pantalla indica la cantidad de avería que la Enterprise ha recibido hasta el momento en batalla.

Ventana de Batalla

Esta pantalla, en la esquina superior derecha de la pantalla, permite ver el progreso de la batalla. Hay dos botones de control para este sistema.

La Vista Completa te permite ocupar toda la pantalla táctica con la vista de combate.

(Para volver a la vista anterior, debes usar el botón Dividir que aparece al activar la Vista Completa).

La otra superficie de control es el botón Vista. Este te permite desplazarte por ocho perspectivas de combate predefinidas. Estas son las siguientes:

- Vista cenital de todo el combate.
- Vista cenital de la Enterprise.
- Vista desde la nave objetivo actual de la Enterprise.
- Vista de la nave objetivo actual desde la Enterprise.
- Vista izquierda de la Enterprise.
- Vista derecha de la Enterprise.
- Vista en perspectiva de los averías de la Enterprise (vista giratoria para mostrar los averías actuales en el exterior de la nave).

Botón de disparo de fáseres

Este botón dispara todos los bancos de fáseres operativos que estén encendidos y orientados hacia una nave objetivo. Los botones bajo el botón de Disparo indican el estado de los bancos de fáseres del Enterprise. Las luces del banco de fáseres muestran los fáseres dorsal, ventral, proa, popa, babor y estribor. Una luz azul brillante significa que el arma está lista y puede disparar a un objetivo. Una luz azul oscuro fija significa que el arma funciona, pero no puede alcanzar el objetivo porque no está orientado hacia él. Una luz roja indica que el banco de fáseres está dañado y no puede disparar.

Botón de Disparo de Torpedos Fotones

Este botón, bajo la Ventana de Batalla, dispara todos los tubos de torpedos que pueden impactar a una nave objetivo. Hay dos botones bajo el botón de disparo; estos indican los bancos de torpedos proa y popa.

Una luz azul brillante significa que el arma está lista y puede disparar a un objetivo. Una luz azul oscuro fija significa que el arma funciona, pero no alcanza el objetivo porque no está encarándolo. Una luz roja indica que el banco de torpedos está dañado y no puede disparar.

Botón "Disparar Ambas Armas"

También conocido como el botón "Disparar Todas las Armas", este control permite disparar todos los fáseres y torpedos de fotones disponibles.

Pantalla de Combate

La Pantalla de Combate ofrece una vista tridimensional de la escena de batalla en movimiento. La Enterprise se muestra en azul claro; todas las demás naves se muestran en una gama de colores para facilitar su identificación (ver página siguiente).

- Base Estelar/Gris
- Nave Chodak (Combate)/Amarillo
- Sonda Chodak/Naranja
- Ave de Presa/Rojo
- Merodeador Ferengi/Naranja Rojizo
- Ave de Guerra Romulana/Verde
- Ave de Guerra Garidiana/Verde Claro
- Nave de Exploración Garidiana/Canela
- Esta pantalla cuenta con un control de zoom. Al alejar el zoom se pueden ver las naves más lejanas, mientras que al acercarlo se muestra solo lo que está cerca de la nave. El juego ofrece cinco niveles de zoom diferentes.

Controles de los fáseres

“...fáseres fijados en el objetivo, señor...”

Cada fáseres de la nave tiene su propio sistema de control. Una barra azul sólida representa la cantidad de potencia disponible (mediante la Asignación de Potencia de Ingeniería) para cada arma.

Puedes ajustar la potencia del disparo del fáser haciendo clic en la barra azul claro para seleccionar el nivel de potencia deseado.

Al disparar los fáseres en combate, la energía se agota y se recarga lentamente mediante Ingeniería. Obviamente, para disparar los fáseres, la nave objetivo debe estar orientada hacia el costado de la Enterprise donde se encuentra el fáser. Los sistemas de fáseres dañados no pueden disparar.

Torpedos de fotones

"Armar torpedo de fotones. Haz de Patrón de disparo Sierra..."

Cada tubo de torpedos tiene capacidad para diez torpedos; estos niveles se establecen en Ingeniería. La función del Oficial Táctico en lo que respecta a estas armas es doble. Primero, el Oficial Táctico determina cuántos torpedos de fotones disponibles se dispararán. Esto se hace haciendo clic en los torpedos, resaltándolos en azul claro.

La segunda función al disparar torpedos de fotones es establecer el patrón de dispersión. Este especifica los intervalos de dispersión de los torpedos de fotones. Al igual que los fáseres, no se pueden disparar torpedos a un objetivo al que no esté apuntando el tubo. Sin embargo, aumentar la dispersión de los torpedos de fotones permite que un tubo cubra un área de disparo más amplia. La regla general es que cuanto mayor sea la dispersión, mayor será la probabilidad de impactar a la nave enemiga, aunque causará menos avería.

Avería

"Nos están destrozando como un ganso de Navidad..."

La pantalla de averías proporciona la misma información táctica Vista de la Enterprise que se muestra en Ingeniería. Los sistemas intactos se muestran en verde en la vista general. El rojo indica que un sistema está totalmente inutilizado debido a averías de combate.

¿Cuándo se usa esto? Periódicamente, durante el combate, se debe revisar la pantalla de averías para determinar qué sistemas han sido impactados. A continuación, se cambia rápidamente a Ingeniería para asignar energía a la reparación de los sistemas clave dañados.

La pantalla de averías también proporciona otra información útil en combate. Puede indicar la distancia actual entre la nave objetivo actual y la Enterprise. Muestra el rumbo actual de la nave en grados.

También se muestra la velocidad de acercamiento relativa entre la nave objetivo actual y la Enterprise. Este número representa la rapidez con la que se acercan las naves.

Conexión

Los controles de Conexión permiten una amplia gama de funciones para un Oficial Táctico. Cada una de ellas se describe a continuación:

Delegar Activado/Desactivado

Este control se utiliza para determinar el grado de control deseado sobre las operaciones tácticas, o Permite que Worf controle la conducción de la Enterprise a la batalla. Cuando el control de Delegado está activado, Worf controla todos los aspectos del combate táctico. Cuando el control de Delegado está desactivado, tú, como jugador, asumes el control de estos sistemas.

Subir escudos

Cuando esta opción está activada, la energía se desvía automáticamente a los escudos de la nave, si esa energía está disponible. Si el combate se desarrolla rápidamente, este botón es una forma rápida de proteger la nave hasta que puedas asignar energía manualmente.

Fijar armas

Este botón asigna energía a las armas que pueden alcanzar el objetivo actual, cargándolas por completo si la energía está disponible. Un bloqueo de armas amenaza al enemigo. Con un bloqueo de armas, si tus sensores están a una altura mayor que sus escudos, podrás dispararle.

Autodestrucción

Este botón activa un temporizador y envía Una alerta subespacial indica que la nave está en cuenta regresiva para su autodestrucción.

¡No la uses a menos que realmente quieras volar tu nave en pedazos!

Estado de alerta

Se proporciona el espectro completo de estados de alerta y se puede activar desde esta pantalla.

El estado verde significa que no hay energía asignada a los sistemas de armas o escudos.

Al hacer clic en una alerta amarilla, se desvía la energía al sistema EPS, lo que proporciona energía limitada a los escudos y las armas.

La alerta roja hace sonar la bocina y desvía toda la energía disponible a los escudos y los sistemas de armas. En una situación de combate, esta es una forma rápida y sencilla de poner la nave en batalla en la mejor posición de combate posible.

Tácticas

"Ejecutar patrón evasivo Riker Alpha..."

Se ha preprogramado una amplia gama de maniobras ofensivas y defensivas en el sistema informático de la Enterprise, que pueden ser utilizadas por el comando táctico. Oficial, en lugar de pilotar la nave manualmente, simplemente seleccione el tipo de táctica que desea implementar. Esto puede ahorrarle tiempo y esfuerzo al Oficial Táctico cuando la nave esté en combate.

Sensores

"Los romulanos están activando sus disruptores..."

Los sensores muestran el estado de la nave objetivo actual.

Cuando la nave enemiga sufre averías, las áreas dañadas se muestran en rojo. Los escudos se muestran mediante arcos fuera de la imagen de la nave objetivo: el verde indica los escudos intactos y el rojo los dañados.

Al igual que la pantalla de averías, los Sensores también indican la distancia actual entre la nave objetivo actual y la Enterprise. Muestran el rumbo actual en grados al que se dirige la nave y la velocidad de aproximación relativa entre la nave objetivo actual y la Enterprise.

Movimiento Manual

Para quienes deseen pilotar el Enterprise en combate, el sistema táctico permite el movimiento manual de la nave mediante el teclado numérico. Es importante recordar que no está pilotando un caza de combate, sino maniobrando un crucero de batalla. Si bien es la cúspide de la tecnología de naves de la Federación, el Enterprise no está diseñada para vuelos alocados, tonees, giros Immelman ni otras maniobras llamativas.

Los siguientes son los controles numéricos para la nave:

```
Tecla   Movimiento
7       Guiño izq
9       Guiño Der
4       Inclinacion izq
6       inclinación der
8       Inclinación abajo
2       inclinación arriba

Tecla   Velocidad
+       Aumenta
-       Disminuye
Intro   Detiene máquinas

Tecla   Armas
/       Dispara fásers
*       Dispara Torpedos

Tecla   Zoom
1       Magnifica
3       Reduce

Tecla   Controles de Pantalla
0       Pantalla completa/divida
.       Cambia vistas
```

Técnicas de Combate

A continuación se ofrece una visión general de lo que implica llevar a la Enterprise al combate. Toda situación táctica es fluida y cambiante; sin embargo, hay varios elementos y aspectos comunes al inicio o durante el combate.

Selección de un Objetivo

Puedes alternar entre los objetivos disponibles con la tecla Tab. Al pulsarla, el objetivo actual se mostrará en el centro de la Pantalla de Combate, identificado por su color actual y accediendo a la pantalla de Sensores para obtener información adicional.

¿Cuándo debo hacer esto? En cuanto tengas los escudos desplegados o suene la Alerta Roja, debes pulsar la tecla Tab para activar las armas contra el objetivo. Puedes usar la función de Bloqueo de Armas si deseas asegurarte de dirigir toda tu potencia de fuego disponible a la nave.

Ajustar los Niveles de Potencia de las Armas

La posición de los fásers permite una amplia cobertura en todas las direcciones al disparar. Pero como estos consumen energía, es importante asegurarse de desviarla a aquellos que tienen más probabilidades de usarse contra el enemigo: los sistemas avanzados.

El USS Enterprise porta 279 torpedos de fotones a bordo al comienzo de la misión, que se pueden reabastecer a lo largo del juego en las bases estelares. Si bien a simple vista, establecer el patrón de dispersión no parece tener un gran impacto en el combate, al ampliar el patrón de dispersión de los torpedos se aumenta la probabilidad de que estos disparen a un objetivo. La desventaja de ampliar el patrón es que los torpedos de fotones pueden tardar más en dar en el blanco.

¡Fuego!

¿Para qué disparar una sola arma cuando puedo pulsar el botón "Ambos" y disparar todo? El combate espacial nunca es tan fácil; si lo fuera, el Enterprise siempre ganaría, y ese no siempre es el caso. Al disparar todas tus armas disponibles (usando el botón "Ambas"), infliges un avería considerable. Sin embargo, si ninguna de las armas apunta a un objetivo, o si este tiene sus escudos al máximo, podría sobrevivir el ataque. Y mientras esperas a que tus fásers y tus tubos de torpedos se recarguen, tu enemigo podría estar debilitando tus escudos.

> La doctrina táctica estándar de la Flota Estelar exige que los ataques iniciales se realicen con fásers. Estos impactan los escudos del objetivo y los debilitan drásticamente. Cuando estén suficientemente debilitados, la Flota Estelar recomienda cambiar a torpedos de fotones. Los torpedos de fotones causan más avería una vez que los escudos han sido penetrados y tienen una penetración más profunda.

Capitulo 3: Consejos y Pistas

Si no logras superar una sección del juego pero quieres seguir jugando sin que te den la solución, quizás solo necesites una pista. Ahí es donde entra en juego esta parte del libro. Esta sección ofrece consejos para cada encuentro importante del juego. Cuando corresponda, se presentan episodios sugeridos de Star Trek: La Nueva Generación para ayudar a aquellos jugadores que deseen confiar en su familiaridad con la serie para superar el juego.

Advertencia

No te adelantes a la lectura si quieres resolver este juego sin aciertos. ¡Descubrirás más de lo que quieres saber!

Si hay más de una pista, quizás no quieras leerlas todas. Cuantas más pistas leas, más fácil será la solución.

Capitán Pentara y el Pájaro de Guerra Garidiano

En esta sección del juego, te enfrentarás a una nave estelar Garidiana que ha cruzado la Zona Neutral Romulana, persiguiendo a una nave exploradora Garidiana más pequeña. Deberás lidiar con esta nave, evitando, si es posible, una batalla campal.

Resolución exitosa

Habrás completado este encuentro con éxito cuando los refugiados Garidianos estén a bordo de tu nave y el Capitán Pentara y el Pájaro de Guerra Garidiano abandonen las inmediaciones.

- Los Garidianos son guerreros orgullosos. Puedes engañarlos, pero las amenazas vanas que no puedas esperar seguir no solo serán impropias de ti, sino que no funcionarán.

- Algunas de las opciones disponibles requerirán riesgos. Asumir riesgos es parte de comandar una nave estelar.

Episodios relacionados

- La Zona Neutral

- El Desertor

- Redención Parte II

- Unificación Parte II

- Rostro del Enemigo

- Las Insignias del Mando

- El Día de Data

Hablando con los Refugiados Garidianos

Necesitas hablar con los Garidianos para descubrir por qué huyen de Garid y por qué Pentara y su nave los persiguen.

Resolución Exitosa

Aceptarás rastrear al científico vulcaniano Shanok en Horst III.

Pistas

- La clave de esta serie de conversaciones es que se trata de una misión interesante.

Episodios relacionados

- El Terreno Elevado

- Simbiosis

- Fuerza de la Naturaleza

Estación de Investigación Orbital Mertens

La Enterprise es enviada a la Estación de Investigación Orbital Mertens debido a que ha sido atacada por un enemigo invisible. La estación ha sufrido graves averías y está perdiendo soporte vital. Su núcleo de energía pronto romperá su contención, y si eso sucede, este centro de investigación explotará, matando a cientos de personas a bordo y a millones más en el planeta.

Resolución exitosa

O desechas el núcleo del reactor o reparas los averías. Y más vale que restablezcas el soporte vital.

Consejos

- El tiempo es crucial en esta misión. El soporte vital tiene prioridad sobre el núcleo del reactor.

- Presta atención a los supervivientes. Haz que las personas adecuadas hablen con ellos y podrán resolver la mitad de tus problemas. Asegúrate de emparejar a las personas adecuadas con los supervivientes adecuados en cuanto a sus profesiones y habilidades.
- Recuerda que los transportadores son útiles para algo más que teletransportarse a una nave o estación.
- Cuando veas herramientas, recógelas. Nunca sabes con certeza cuándo las vas a necesitar.
- Las conversaciones no terminan hasta que dices que terminaron.
- La persistencia con algunas de las personas que conozcas dará sus frutos al final.
- A Cuando veas la sonda alienígena y notes que te bloquea el paso, usa los paneles de control y energía a tu alcance. Quizás puedas moverla quitándole la energía que consume.
- Evita distracciones y la posibilidad de abandonar la estación antes de terminar tu trabajo. Esta es una forma segura de indignar a los altos mandos de la Flota Estelar por tu actuación.

Episodios relacionados

- Corazón de Gloria

- Causa y efecto

- Paisaje temporal

- Hombre de hojalata

- Cuestión de perspectivas

Encuentro con Shanok

Para cumplir con la petición de los refugiados garidianos, debes llevarlos a Horst III y conversar con el famoso arqueólogo vulcaniano Shanok, quien está trabajando en una excavación allí.

Resolución exitosa

Shanok te proporcionará información detallada sobre El Legislador, Los Seguidores y también te dará algunas ideas sobre el Imperio Chodak.

Consejos

- * Aunque se trata de una simple conversación, presta atención a las referencias a los Chodak. Horst HI jugará un papel clave en tus misiones más adelante en el juego y volverás allí.
- Sabrás cuándo es el momento adecuado si recuerdas las referencias a los Chodak que se dan durante esta misión.

Misión a Morassia: La búsqueda del cordero perdido

El almirante Redderick te ha pedido que investigues la desaparición de la Dra. Vi Hyunh-Foertsch, quien desapareció en el planeta Morassia.

Morassia se encuentra en pleno proceso de solicitud de admisión a la Federación. La reserva de múltiples biotopos del planeta alberga una amplia gama de especies en peligro de extinción y plantas de toda la región.

Es posible que la Dra. Hyunh-Foertsch simplemente esté en una larga excursión. Sin embargo, la falta de interés de las autoridades locales es suficiente para que la Enterprise pueda investigar su desaparición.

Resolución exitosa

Existen dos criterios para el éxito de esta misión:

- Localización de la Dra. Hyunh-Foertsch.
- La captura de un reptil renegado que se alimenta de energía neuronal biológica.

Pistas

- Los morassianos solo respetan a las hembras o a los machos neutrales (p. ej., Data o Worf).
- Algunas de las personas a las que tienes acceso no tienen información que pueda ayudarte. Concentra tu tiempo en los morassianos que mencionan quienes ya has hablado.
- Esta investigación requiere algo más que una simple conversación.
- Deberás realizar una búsqueda en los biotopos. Esto solo se puede lograr con las unidades de campo del laboratorio.

Están sucediendo varias cosas a la vez que parecen no estar relacionadas. Los animales están mal etiquetados. El ferengi Aramut está entregando los animales equivocados. Algo está interrumpiendo el sistema de energía de la Reserva y drenando la energía neuronal eléctrica de los animales y los Vigilantes. Sin embargo, todos estos eventos están relacionados, y la clave para resolver este misterio reside en la persona común.

- Tendrás que hablar con la agente varias veces. Si te atascas, quizás quieras volver a hablar con ella.
- La persona con el ego más grande puede ser la que más tenga que ocultar.

Episodios relacionados

- Aquiel

- Darmok

- Sospechas

- Persecución de los ferengi

- Comerciante

La huida de Aramut de Morassia con su cómplice es un buen indicio de su culpabilidad.

Resolución exitosa

Debes lograr que Aramut entregue a tu sospechoso de Morassia y te indique la ubicación donde encontró los animales que vendió a la Reserva.

Pistas

- * Los ferengi son hombres de negocios. Trátalos como corresponde.
- * Las amenazas funcionan, incluso si son veladas. Recuerda que los comerciantes ferengi no solo viajan por la Federación.

Episodios relacionados

- La pareja perfecta
- Unificación II
- El último puesto de avanzada
- La batalla
- Linajes
- Menage à Troi
- El precio

Frigis — Las palabras del legislador

El ferengi Aramut te ha revelado el origen de los animales, donde debieron asentarse los seguidores. Ahora debes ir allí con la esperanza de encontrar y recuperar el quinto pergamino. Al hacerlo, cumplirás con tu compromiso con los refugiados garidianos.

Resolución exitosa

La razón por la que trajiste la Enterprise a Frigis fue para recuperar la copia original del quinto pergamino del legislador. Solo recuperando la copia original podrás cumplir los objetivos de tu misión.

Pistas

- Cuando los cantores canten, presta atención a los títulos de las canciones.
- Cada líder de la secta te dará pistas sobre sus deseos.
- Tendrás que hablar con Laraq dos veces: una al llegar y la segunda cuando no hables el idioma local.
- En la Puerta de la Iluminación, elige la respuesta menos obvia.
- Consulta de nuevo los títulos de las canciones de los Cantores.
- Cuando hables con el Canciller Laraq, sabrás que la conversación ha terminado cuando desaparezca.
- Liberar a Aelont puede parecer irrelevante para la misión, pero él tiene las llaves que necesitarás.
- Los Buscadores tienen las piezas físicas del rompecabezas, los Cantores tienen las pistas y la puerta está custodiada por los Buscadores de la Fuerza Interior.
- Necesitarás visitar algunas pirámides más de una vez para resolver su misterio.
- La clave de la sala de rompecabezas está en usar los orquestrión y los dispositivos que recuperes.
- Una vez que resuelvas el camino de la sala de rompecabezas y llegues al otro lado, no adivines qué gema ovalada usar. Si eliges la incorrecta, el Quinto Pergamino se perderá para siempre.
- Mantén un registro de lo que sucede en la sala de rompecabezas. No solo marques lo que desaparece, sino, sobre todo, mantén un registro de lo que no desaparece. El piso que no desaparece es el que te permite moverte de un lugar a otro.

- Necesitarás conseguir todos los artefactos de la sala de rompecabezas antes de abrir la puerta.

Episodios relacionados

- El Chaseo

- Unificación I y II

- La Sociedad de la Obra Maestra

- ¿Quién vigila a los Vigilantes?

- Subiendo la Larga Escalera

- Gambito Partes I y II

La Invasión Romulana

Los romulanos han reacondicionado algunos de sus Warbirds para que vuelen casi el doble de rápido. Han invadido la Zona Neutral y se están adentrando en la Federación. En palabras del propio Mando de la Flota Estelar, "...existe un estado de guerra...".

Durante la invasión, la Enterprise tendrá varios combates tácticos a bordo con los romulanos. Esto te obligará a lidiar con los aspectos militares del mando de una nave espacial. Te enfrentarás a los romulanos en tres ocasiones diferentes, y en cada una de ellas podrás luchar o huir... tú decides.

Resolución exitosa

Debes enfrentarte a los romulanos sin perder la Enterprise en batalla.

Consejos

- Si la nave está dañada, ve a Astrogación y filtra todo excepto las bases estelares. Dirígete a una base estelar y recibe reparaciones.
- No te dejes engañar por las probabilidades. Recuerda lo que Aramut te dijo sobre el efecto del reacondicionamiento en los sistemas de armas romulanos.
- El camuflaje no influirá en ninguna de las batallas que librarás.

Episodios relacionados

- El Arsenal de la Libertad

- La Zona Neutral

- Máximo Rendimiento

- El Enemigo

- El Desertor

- Lo Mejor de Ambos Mundos, Partes I y II

- Unificación Partes I y I

- El Ojo de la Mente

- Redención Partes I y II

- Enigma

- Cadena de Mando Partes I y II

- Rostro del Enemigo

- Paisaje Temporal

Regreso a Horst III — La Búsqueda de los Chodak

Después de que la flota romulana cruzara la frontera de la Zona Neutral, todas las pistas apuntarán a algún vínculo con los Chodak. Ya has visitado un sitio arqueológico donde se están desenterrando los restos de un puesto de avanzada Chodak, liderado por el erudito vulcano Shanok.

En esta misión tendrás que regresar a Horst II y, con suerte, obtener más información sobre los misteriosos Chodak y los posibles vínculos con la invasión romulana.

Resolución Exitosa

Deberás encontrar el observatorio oculto de los Chodak y registrar (mediante el tricorder) toda la información al respecto para su posterior análisis.

Consejos

- A veces necesitas crear tus propias puertas donde no sean obvias.
- Usa primero la varilla, luego el programador de la varilla.
- No pases por alto nada. Usa el Tricorder siempre que puedas. Pasar por alto un punto puede significar un fracaso.

Episodios relacionados

- Gambito Partes I y II

Allanor

Gracias a la información recopilada hasta el momento, la tripulación de la Enterprise ha localizado el antiguo centro administrativo del extinto Imperio Chodak. Si hay algún lugar que pueda contener información sobre el Dispositivo de Unidad, lo más probable es que sea este planeta.

Al principio, parece que los romulanos te han vencido. Esta vieja y deteriorada instalación está dirigida por autómatas y se encuentra en completo deterioro. ¡Pero todo cambia cuando aparecen verdaderos Chodak! Y lo que es más importante, el Dispositivo de Unidad no es un mito, sino una realidad. Los romulanos, chodak y garidianos están intentando apoderarse de él y de su poder supremo.

Resolución exitosa

Debes localizar un mapa que muestre dónde reaparecerá el Dispositivo de Unidad y aprender todo lo que puedas sobre él para poder continuar.

A Cuando todo lo demás falle, toma lo que necesites y muévete rápido.

- Nunca entregues tus fáseres en un complejo controlado por drones automatizados. A veces, huir es mejor que luchar.
- Escanea las puertas antes de abrirlas.

- Esta instalación está apagada, al igual que la electricidad. Para continuar, tendrás que encender todo, al menos por ahora.
- Recoge objetos que parezcan inservibles. A veces, hay que improvisar herramientas con lo que parecen no ser más que escombros.
- Escanea los drones con tu tricorder, a veces varias veces. La persistencia dará sus frutos.
- Abrir la gran puerta del complejo es cuestión de engañar a un detector de movimiento. Necesitas saber cómo desactivar un dron y cómo engañar a la puerta para que permanezca abierta para tener éxito.
- Ten cuidado con las placas del suelo que parezcan fuera de lugar o que tengan un aspecto diferente al resto.
- Disparar fáseres a los condensadores solo debe hacerse cuando estén casi sin energía.
- Vaciar los condensadores es cuestión de tiempo y paciencia. Deja que los drones hagan el trabajo por ti.
- Piensa en el condensador como una batería.
- Disparar a los Chodak no te dará la información que quieres, por mucho que la merezcan.
- Cuando te encuentres con los Chodak por primera vez, no seas totalmente franco con ellos. Esta no es una misión típica de Primer Contacto. La Federación ha sido invadida por al menos dos gobiernos.
- A veces es mejor ocultar una verdad que arriesgarse a exagerar.
- Perder la barra isolineal al principio es un riesgo demasiado grande.
- Al acceder a las terminales de la computadora Chodak, usa tu tricorder para capturar la información según aparezca. Si ves algo que mencione el Dispositivo de Unidad, realiza esta acción rápidamente para no perder la oportunidad.
- Si una varilla isolineal está atascada, piensa en forzar la cerradura y en ese pequeño agujero cerca del puerto de la varilla. El resto vendrá fácilmente.

Episodios relacionados

- El Último Puesto de Avanzada

- Primer Contacto

- La Persecución

El Púlsar

Si no consigues las coordenadas del Dispositivo de Unidad de Allanor, el Púlsar es tu única esperanza. Si recuerdas de tu misión con el Equipo de Exploración a Horst III, los Chodak usaron un púlsar cercano para mediciones de tiempo y espacio. Este mismo púlsar podría ser tu clave para el Dispositivo de Unidad.

Resolución exitosa

La Enterprise obtiene las coordenadas del Dispositivo de Unidad y establece un rumbo para encontrarlo.

Pistas

- Tienes una tripulación ingeniosa. Quizás sea hora de pedirles su opinión.

El Dispositivo de Unidad

Encontrar el Dispositivo de Unidad es fácil. Sin embargo, una vez localizado, surge otro problema. Los Chodak y los Garidianos están presentes. ¿Quién tomará el control de este dispositivo todopoderoso? ¿Cuál es la mejor manera de proceder? Y, aún más importante, ¿en quién se puede confiar?

Resolución exitosa

El Dispositivo de Unidad no cae en manos de ningún gobierno, sino que se confía al único lugar donde hay esperanza para su uso: el futuro.

Pistas

- No te sorprendas si dejas a Picard solo.
- Primero se requiere una alianza con Pentara. Conseguir que el Almirante Brodnack coopere requerirá trabajo en equipo y persistencia.
- Las cosas no siempre son lo que parecen. Cuando te visiten imágenes, escucha sus palabras y compáralas con lo que piensas intentar hacer.
- Durante la prueba de Chodak, colabora con Pentara y ten paciencia.
- Siempre vale la pena revisar el equipo Chodak. No pases por alto ninguna pieza de un dispositivo o podrías perderte una pista al apagarlo.
- Al superar el emisor del campo de fuerza, recuerda la prueba en sí. Dos mitades son mejor que una.
- No cedas a la tentación de traicionar a tus aliados.
- Recuerda que esta es una serie de pruebas y que estas pueden presentarse de diversas formas.
- Procede como sabes que Picard lo haría: actúa por el bien de todos.

Episodios relacionados

- Lealtad

- Futuro Imperfecto

- Qpid

- Cuestión de Tiempo

- Gambito Partes I y II

- La Persecución

Capítulo 4: Guía

Esta sección está diseñada para aquellos jugadores que buscan una descripción completa de Star Trek: La Nueva Generación—A Final Unity de principio a fin. Se centra específicamente en proporcionar la solución adecuada a cada conversación y encuentro de forma narrativa.

Cuando corresponde, ofrece soluciones alternativas a problemas específicos de la misión. Es importante destacar que cualquier juego tan detallado y complejo como A Final Unity permite a los jugadores explorar un número ilimitado de variantes y alternativas de decisión. Por lo tanto, el material que se presenta aquí es la solución oficial del juego, en el orden más directo y preferente posible.

En las misiones del Equipo de Visita, las palabras clave (Caminar hacia, Mirar, Hablar con y Usar) siguen a las acciones específicas requeridas. Ejemplo: Usar el tricorder en el dispositivo indicaría que debes usar la herramienta Tricorder en el dispositivo indicado en la pantalla.

Esta solución no abarca todas las acciones posibles que se pueden realizar en el juego, sino solo las recomendadas, en el orden en que deben realizarse. Esto no significa que, como jugador, no puedas realizar diversas acciones en una pantalla determinada. En cambio, estos son los puntos clave necesarios para el desarrollo del juego.

El texto en cursiva presenta diferentes opciones, soluciones o direcciones que la tripulación puede seguir en el juego.

Cómo usar la guía

Cada elemento de la misión se divide en dos partes.

La primera es el resumen. Esta sección ofrece al lector una visión resumida de lo que compone este encuentro, parte de la misión del Equipo de Visita, conflicto, etc. La ubicación inicial siempre describe dónde tiene lugar el encuentro (por ejemplo, el puente, el nombre del planeta, etc.). A partir de esto, los jugadores deben comprender los problemas relacionados con el encuentro, así como lo que implica una resolución favorable.

La segunda parte de cada encuentro es la sección de acción. El proceso proporciona los pasos necesarios para resolver el encuentro, así como las alternativas principales que puedan existir.

Esto es particularmente útil para aprender a resolver un problema.

Capitán Pentara y el Ave de Guerra Garidiana

Ubicación: Puente

Misión

Una nave exploradora Garidiana ha cruzado la Zona Neutral Romulana. Sus pasajeros solicitan asilo en la Federación.

Repentinamente, un Ave de Guerra Garidiana se despoja de su camuflaje y fija un rayo tractor en la pequeña nave exploradora. El capitán del Ave de Guerra te advierte que se trata de un asunto interno de Garidiana.

Tienes una opinión contraria. Ambas naves han cruzado la Zona Neutral y se encuentran en espacio de la Federación. Además, ahora que los refugiados han solicitado asilo, tienes la obligación de cumplir con esa solicitud.

Para ello, debes conseguir que esos refugiados suban a bordo de la Enterprise. Y, en el proceso, lograr que el capitán Garidiano ceda y abandone tu lado de la Zona Neutral.

Acción

Hay tres enfoques para resolver la situación. El primero es simplemente no hacer nada. Si ignoras tus responsabilidades como oficial de la Flota Estelar o te sientes intimidado por el Capitán Pentara, el núcleo warp inestable de la nave exploradora comenzará a colapsar. El Pájaro de Guerra intentará escapar con la nave a remolque, pero explotará. Tu tripulación, bien entrenada, transportará a los refugiados a bordo de la Enterprise en el último minuto, llevándolos a tu Sala de Conferencias.

Segundo, puedes hablar con el Comandante Riker para conocer sus opciones.

Su solución es una advertencia. Es viable; sin embargo, solo forzará un enfrentamiento verbal con el Capitán Garidiano. Si presionas demasiado después, puedes terminar en un tiroteo con Pentara. Recuerda que los Garidianos obtuvieron su Pájaro de Guerra de los Romulanos.

Tercero, pide la opinión del Sr. Data. En lugar de un disparo de advertencia, te recomendará que uses la Enterprise para bloquear el rayo tractor el tiempo suficiente para transportar a los refugiados a bordo.

Este es un enfoque no violento y seguro, dado que están de tu lado de la Zona Neutral. De los tres enfoques "seguros", esta es la mejor solución.

Una vez que hayas usado las opciones de Riker o Data, aún tendrás que lidiar con la Capitana Pentara del Pájaro de Guerra. Puedes usar las habilidades diplomáticas de Picard para intentar negociar una salida. Este es el mejor enfoque. Es importante que, al hablar de esto con la Capitana Pentara del Pájaro de Guerra, no la amenaces. Apuesta por tu punto fuerte: que están de tu lado de la Zona Neutral. No la acorrales, sino dale una salida, una forma de salvar las apariencias. Los Garidianos son guerreros honorables; obligarlos a una confrontación violenta no ayudará a nadie, y mucho menos a los refugiados.

Si no le proporcionas a la Capitana Pentara una forma de salvar las apariencias, apuntará con sus fáseres al Enterprise y pasarás a la pantalla táctica.

Levanta tus escudos rápidamente y, si no estás delegando el control en Worf, ponte en Alerta Roja. Si te enfrentas al Pájaro de Guerra, prvocará ciertos daños y pasará a camuflarse.

Los Refugiados Garidianos

Ubicación: Sala de Conferencias

Misión

Deberás reunirte con los tres refugiados Garidianos que transportaste desde la nave exploradora. Cada uno de ellos desempeña un papel específico en el motivo por el que se atrevieron a arriesgar sus vidas al cruzar la Zona Neutral y por el que arriesgan sus vidas por el pueblo de Garid. Hablar con cada uno de ellos no solo revela una historia, sino que, en esencia, inicia una misión de proporciones increíbles.

Los refugiados te cuentan que buscan parte de una leyenda Garidiana, un artefacto llamado el Quinto Pergamino. Este pergamino ayudará a liberar a las clases bajas de Garid de la opresión que han sufrido durante siglos.

Acción

Al hablar con los refugiados Garidianos, el orden sugerido es T'Bak, Lucana y Avakar. Es importante hacerles cada una de las preguntas que se les presentan, ya que cada una ayudará a definir algunas de las características que guiarán gran parte de la trama del juego a partir de ahora. Sus conversaciones les contarán qué es el Quinto Pergamino, por qué es importante y que están buscando a un arqueólogo vulcano llamado Shanok. El renombrado erudito vulcano ha investigado a los Seguidores, quienes podrían tener el secreto del Quinto Pergamino.

La respuesta clave que el Capitán Picard puede ofrecer durante esta parte del juego es: "Esta podría ser una misión intrigante..." al final de su conversación con T'Bak. Esta le permitirá dar órdenes a Worf para que comience la búsqueda de Shanok. El resto de las conversaciones pueden tener lugar después, pero esta conversación es importante, ya que permitirá a Picard ordenar a la nave que siga el rumbo necesario para encontrar a Shanok, quien actualmente está trabajando en una excavación en Horst III. Lo más probable es que te desvíen de esta misión, pero haber aceptado realizarla ahora te ahorrará tiempo en el futuro.

Estación de Investigación Orbital Mertens

Ubicación: Puente

Misión

Este es un evento temporal que ocurre cerca del comienzo del juego. Este y el Desvío n.° 2 (Cordero Perdido) son eventos con los que los jugadores tendrán que lidiar como parte del juego.

Como jugador, puedes evitar este encuentro, posponiéndolo hasta más adelante en la partida y luego dirigirte a Horst III para encontrarte con Shanok. Sin embargo, esta no es la mejor opción debido a la amenaza de muerte en la estación orbital. Las obligaciones con la Flota Estelar deben tener prioridad en este asunto. Lo mejor es desviarse a la central eléctrica e intentar salvar las vidas de quienes se encuentran allí y en Cymkoe IV en caso de que los laboratorios exploten.

Si evitas ir corriendo a la estación, descubrirás que las comunicaciones de la Flota Estelar contigo serán cada vez más confusas. Sin embargo, cabe destacar que es posible realizar cualquiera de las desviaciones.

En esencia, esta crisis es la máxima prioridad que un capitán de nave espacial puede abordar. Una estación de investigación ha sido atacada. Está dañada y podría perder su núcleo de contención de antimateria, lo que provocaría una explosión que podría matar o herir a millones de personas. Esto requerirá las habilidades de un ingeniero de primera categoría de la Flota Estelar y un Equipo de Exploración ágil.

Acción

El Centro de Investigación Orbital Mertens ha sido atacado por una fuerza desconocida. El Canciller Daenub se comunicará contigo para solicitar tu ayuda. Si el núcleo de energía de la estación pierde su campo de contención, existe el riesgo de una explosión masiva.

La Enterprise es el instrumento de rescate perfecto. Sus instalaciones médicas son lo suficientemente grandes como para albergar a la tripulación de la estación. Más importante aún, existe la obligación moral que tiene como oficial de la Flota Estelar, y nada puede ser más noble que salvar vidas inocentes.

Al hablar con el Canciller Daenub, es importante que al final de la conversación se concentre en establecer un rumbo rápido a la Estación Orbital Mertens.

Desvío n.° 2: Cordero Perdido

Ubicación: Puente

Misión

El Almirante Reddreck contactará con la nave después de varios minutos con otro desvío para su tripulación. Al parecer, una científica de la Federación, la Dra. Vi Hyunh-Foertsch, ha desaparecido en Morassia. Morassia ha solicitado recientemente su ingreso a la Federación y es famosa por sus increíbles biotopos de vida silvestre, conocidos como Las Reservas. Esta obstinada científica ha desaparecido en este maravilloso mundo zoológico, y las autoridades locales, básicamente, se han desenmascarado.

El Almirante le pide que investigue el asunto como un favor personal. Está preocupado por su desaparición y esto también le dará a la Enterprise la oportunidad de actualizar la petición de Morassia para unirse a la Federación.

Acción

Claramente, este no es un asunto tan urgente como lo que está ocurriendo en la Estación Orbital Mertens, pero es una prioridad mayor que ayudar a los Garidianos en su búsqueda de Shanok y el casi místico Quinto Pergamino. Lo mejor es continuar hasta la estación Mertens y luego dirigirse a Morassia. Podrá contactar con el Almirante Reddreck a través de la función de Comunicaciones en cualquier momento.

No se espera que se reúna en el futuro hasta que haya resuelto la búsqueda de su viejo amigo.

Estación Orbital Mertens

Ubicación: Estación Orbital Mertens

Equipo de Exploración Óptimo: Crusher, Riker, LaForge, Worf

Misión

Cuando la Enterprise llegue a la Estación Orbital Mertens, se quedará atónito al ver este punto culminante de la investigación de la Federación

escorando bruscamente, con una de sus alas de investigación desprendida y completamente desaparecida. Cientos de personas a bordo necesitan ayuda, pero como los escudos están instalados, no pueden transportarlas. Afortunadamente, hay un punto débil en los escudos que permitirá que un Equipo de Exploración llegue a la estación.

Para empeorar las cosas, el campo de contención del núcleo de energía es inestable y podría colapsar en cualquier momento. El núcleo debería haberse desprendido automáticamente, pero no lo

hizo. Eso significa que alguien, por alguna razón, lo evitó. Para agravar el problema, el soporte vital puede fallar en cualquier momento, lo que podría convertir el desastre en una catástrofe mayor.

En esta parte de la misión del Equipo de Exploración, subirás a bordo de la estación y rescatarás a una de las tripulantes heridas: la Jefa Médica. Ella te proporcionará información que puede ayudarte a salvar la estación de la destrucción total, si actúas con la suficiente rapidez.

Acción

Tras teletransportarte a la estación, tendrás que localizar el transportador. Pasarás a la sección de ingeniería, donde encontrarás a una de las tripulantes. Está inconsciente y atrapada bajo un cable de alimentación desplomado.

Si activas el modo aturdidor de tu fáser y disparas al cable, no tendrá la potencia suficiente para liberarla. Una configuración más potente del fáser la matará si intentas dispararle de nuevo. Después de disparar el fáser al cable, habla con tu Ingeniero Jefe para ver si tiene alguna sugerencia. Al hacer esto, Geordi te dirá que la mejor manera de liberarla es usar el transportador de la estación para transportar el cable.

Necesitarás una lectura del tricorder en el cable y luego regresarás a la plataforma del transportador donde te transportaste. Usando los controles, fija el cable y energízalo. Fijar el cable en la Doctora para intentar transportarla la matará.

Regresa con la víctima y haz que la Doctora Crusher la reviva con un botiquín. La persona que rescataste es la Doctora Benyt, la Directora Médica de la estación. Una conversación con ella revelará que la estación está usando un prototipo de singularidad como fuente de energía, algo que ella cree que es totalmente inestable.

El Equipo Visitante debe tomar la decisión de desviar la energía de emergencia al soporte vital de la estación.

Al hablar con la Dra. Benyt, debes usar el nombre de la Dra. Crusher. De lo contrario, no les proporcionará la información que necesitan. El Dr. Benyt proporcionará a los personajes dos datos. Uno es el código de acceso de seguridad para anular el sistema y desviar la energía necesaria para el soporte vital. El otro dato, si se les vuelve a solicitar, es la ubicación de la Administración de la Estación, el único punto donde se puede trabajar con el soporte vital.

Es posible desechar el núcleo de energía; sin embargo, si lo hacen y no reactivan el soporte vital, muchos en la estación morirán.

Aunque la superficie de Cymkoe IV estará a salvo, es probable que el Canciller Daenub no esté contento con esta solución a su problema. Además, si no desvían la energía a los sistemas de soporte vital, podrían no tener tiempo de desechar el núcleo ni de reparar el conducto. En ese caso, el soporte vital falla y el Equipo de Visita debe solicitar un transporte de emergencia. La estación Mertens desechará el núcleo en el último minuto, pero esto dejará al Canciller Daenub bastante molesto con la tripulación de la Enterprise por su fracaso.

Restaurando el Soporte Vital

Ubicación: Estación Orbital Mertens

Misión

El Equipo de Visita deberá dirigirse al turboascensor y luego a la Administración de la Estación. En la Administración, deberán desviar la energía al soporte vital.

Acción

Entre en la zona del turboascensor y seleccione Administración. Una vez en la Administración de la Estación, verá un panel de control a la derecha de la sala. Este panel permite el control total de los sistemas de soporte vital.

La secuencia de teclas que debe seguirse es presionar el botón de Sistemas de Emergencia (arriba) y luego el botón de Redirección de Energía (centro). Esto desviará la energía de emergencia a los sistemas de soporte vital, dándoles a su Equipo de Visita y a los supervivientes un poco más de tiempo.

Si usa el botón inferior, puede desactivar inadvertidamente todo el soporte vital. Esto sería una mala jugada, ya que forzaría un teletransporte de emergencia y mataría al resto de los supervivientes de la estación.

En esta sala también hay una gran holomesa. Si LaForge usa un tricorder en ella, indicará que está rota, pero que se puede reparar con un enrutador de flujo.

Uno de estos se encuentra en el Laboratorio de Ingeniería n.° 4. Si LaForge lo usa en la holomesa, te proporcionará una imagen holográfica de la estación e información adicional que completa la aventura. Mientras repara Un par de esta holomesa no es necesario en la aventura, pero proporciona un efecto visual impresionante y algo de información que hace la misión más interesante.

La Sonda Misteriosa

Ubicación: Estación Orbital Mertens

Misión

Hay una sonda alienígena en Ingeniería que está interfiriendo con el conducto de energía. Además del avería que parece estar causando, la sonda bloquea el camino al centro de control, donde se puede desechar el núcleo de energía.

Gracias al tratamiento especial del casco interior de la estación Mertens, al entrar la sonda no causó averías permanentes en el casco, pero ahora bloquea el paso.

Debes investigar la sonda y, si es posible, hacer que se vaya. La única forma de hacerlo es iniciar un corte de energía temporal. Aunque esto no evitará la posibilidad de una ruptura del núcleo, podría obligar a la sonda a apartarse el tiempo suficiente para que puedas entrar y desechar el núcleo antes de que explote.

Acción

Ve a Ingeniería por el turboascensor y verás la sonda alienígena flotando cerca del conducto de energía principal. Necesitarás tomar lecturas del tricorder. Se recomienda que Riker pruebe primero con el tricorder y luego con LaForge.

> Usar un fáser en la sonda puede ser mortal.

En configuraciones bajas, no tiene efecto la mayor parte del tiempo. Sin embargo, si subes la potencia y disparas, ¡la sonda devolverá el fuego con la misma potencia!

La mejor manera de obligar a la sonda a avanzar es regresar al Laboratorio de Ingeniería n.° 4 y cortar la energía que obtiene del conducto. Allí hay un panel de control que debes usar para esta tarea.

Al presionar el botón de Iniciar Apagado Temporal en la esquina inferior izquierda del panel, se inicia el proceso. A continuación, debe presionar el botón del Grupo Número Tres, cortando la alimentación del conducto en el que trabaja la sonda. Sabrá que ha pulsado el botón correcto cuando reciba un mensaje de la Enterprise rastreando la sonda al salir de la estación, así como al ver la secuencia cinemática de la sonda saliendo de Cymkoe IV. Seleccionar los demás botones no tiene ningún efecto negativo.

> Mientras esté en el Laboratorio de Ingeniería n.° 4, debería recoger el convertidor de ondas y el acoplamiento del inversor de fase si cree que podría reparar los averías del conducto. Esto le ahorrará tiempo al no tener que volver a esta sala a recogerlos más tarde, si decide optar por esta solución.

Descarga del núcleo de energía: Solución uno

Ubicación: Estación orbital Mertens

Misión

El equipo de exploración deberá trasladarse a la sala de control del núcleo. Una vez allí, se enfrentarán al Dr. Silas Griems. Hay dos opciones para salvar lo que queda de la Estación Orbital Mertens.

La primera, como se describe aquí, es desechar el núcleo de energía.

El Dr. Griems ha estado manteniendo el núcleo en equilibrio manualmente;

sin embargo, puedes simplemente acercarte y desecharlo al espacio. La otra opción es intentar reparar el conducto de energía.

Acción

Pasa por Ingeniería y ve a la sala de control del núcleo, que originalmente estaba bloqueada por la sonda alienígena. Una vez allí, te encontrarás con el Dr. Silas Griems, jefe de investigación energética de la estación. Griems es un hombre abusivo desde el principio, afirmando tener la situación bajo control. Tus primeros intentos de comunicarte con él caerán en saco roto.

Para apagar el núcleo de energía, debes dirigirte a la pantalla izquierda, al panel de control. Hay una barra larga que te permitirá desechar el núcleo manualmente. Solo necesitarás un intento, y el personaje que uses le pedirá a la Enterprise que fije el núcleo con un rayo tractor. Una vez que lo hayas desechado, la Enterprise te transportará de vuelta al espacio.

Reparación del conducto de energía: Solución dos

Ubicación: Estación orbital Mertens

Misión

El equipo de exploración deberá dirigirse a la sala de control del núcleo. Una vez allí, se encontrarán con el Dr. Silas Griems. El Dr. Griems ha estado manteniendo el núcleo en equilibrio manualmente. Él te indicará que no es necesario desechar el núcleo experimental. Primero debes pedirle a Griems que te diga qué hacer (es decir, qué herramientas necesitas y qué hacer con ellas). Después, deberás realizar las reparaciones.

Acción

Pasa por Ingeniería y dirígete a la sala de control del núcleo, que originalmente estaba bloqueada por la sonda. Una vez allí, te encontrarás con el Dr. Silas Griems, jefe de investigación energética de la estación. Griems es un hombre abusivo desde el principio, afirmando tener la situación bajo control. Tus intentos iniciales de comunicarte con él caerán en saco roto. Sin embargo, debes continuar tus conversaciones con él. Solo LaForge (o Data) podrán comunicarse con él, hablándole de ingeniero a ingeniero. Puede que necesites más de tres intentos para que Griems acepte colaborar con el Equipo de Visita para salvar la estación y su preciado núcleo de energía.

Griems te dirá que necesitas un convertidor de ondas y un inversor de fase. Ambos están en el Laboratorio de Ingeniería n.° 4, si aún no los has recogido. Una vez que los tengas, necesitarás

Para regresar a Ingeniería a la sección dañada del conducto. Primero, usa el inversor de fase en el conducto dañado y luego el convertidor de ondas.

Con el avería reparado, Griems ha estabilizado el núcleo y puede bajar los escudos. La Enterprise te transportará de vuelta a bordo.

Busca el Pergamino de Fitth.

Ubicación: Puente.

Misión.

Una vez que hayas terminado de salvar la Estación Orbital Mertens, el Canciller Daenub te dará las gracias. El grado de agradecimiento de Daenub dependerá de si lograste restaurar el soporte vital y reparar la estación sin desechar el núcleo de energía. Si lograste ambas cosas, te venerará a ti y al nombre de la Enterprise durante años. Si solo tienes un éxito marginal (no logras desechar el núcleo ni restaurar el soporte vital), el Canciller no estará muy contento con los resultados de tu Misión de Salida.

Tu próxima parada debería ser intentar reunirte con el erudito vulcaniano Shanok en sus excavaciones en Horst II. Fija tu rumbo hacia este lugar y participa.

Acción

Al llegar, debes hacerle una serie de preguntas a Shanok.

La última pregunta que debes hacerle es solicitarle que te teletransporte al lugar. Esto desencadena el final de la conversación.

La conversación con Shanok revela que ha descubierto varios artefactos Chodak, incluyendo tecnología isolineal que se encuentra entre las más antiguas registradas en la Federación.

No permitirá que el Capitán Picard se teletransporte. Es importante tener en cuenta que más adelante en el juego tendrás que regresar a Horst III y podrás teletransportarte en ese punto.

Misión a Morassia

Ubicación: Puente, Morassia

Equipo de Visita Recomendado: Data, Troi, Crusher

Misión

Su llegada a Morassia marcará la pauta de cómo se desarrollarán las relaciones con este mundo. Es una sociedad matriarcal donde los hombres tienen poca o ninguna participación. El líder de la Reserva, el agente LLiksze, insistirá en que no se bajen fáseres a la superficie e insultará ligeramente a Picard por ser hombre.

Una vez en la Oficina del Agente, LLiksze parecerá indicar dos elementos principales. Uno es que no cree que le haya sucedido nada a la Dra. Hyunh-Foertsch; dos, hay indicios de que no está contenta con la incorporación de Morassia a la Federación. Cree que la doctora desapareció durante una excursión de rutina y simplemente aparecerá por su cuenta.

Acción

Picard debería estar de acuerdo con el agente y aceptar no armar al Equipo de Visita. Durante esta misión, será mejor que el Equipo de Visita esté liderado por Data o una de las mujeres, en lugar de correr el riesgo de insultar a los morassianos.

Al tratar con el agente Lliksze, es mejor que Data continúe las conversaciones desde el principio.

Si bien cualquiera de las mujeres del Equipo de Visita puede realizar esto con éxito, los comentarios del agente a Data están bien escritos y son muy entretenidos, al igual que el diálogo de Data. Es vital, como parte de la conversación inicial, que obtengas acceso a la Reserva para la investigación del Equipo de Visita. Una vez hecho esto, dirígete al Laboratorio del Doctor para comenzar la investigación.

El Laboratorio Morassiano

Ubicación: Morassia

Misión

Al llegar al laboratorio, encontrarás los cuerpos de tres animales de la Reserva. Tendrás que analizarlos y aprender todo lo que puedas de ellos. El Equipo de Visita también tendrá que revisar el sistema informático y conversar con un Rastreador llamado Melas. Todo esto es necesario para resolver el rompecabezas de lo que le sucedió a la Dra. Hyunh-Foertsch.

Acción

Tendrás que pedirle a la Dra. Crusher o a Data que tomen cada uno de los cadáveres de los animales muertos y los revisen con la Biomesa y el microscopio sónico. Esto te indicará que, en algunos casos, los animales de la Reserva están siendo etiquetados erróneamente: que los animales son traídos del exterior (expuestos a parásitos no comunes en su hábitat) y que uno de los animales ha sido asesinado al drenarle su energía neuronal.

Una vez que termines de investigar los cadáveres, tendrás que revisar el sistema informático con tu tricorder (el pilar junto a la computadora) para ver el registro de la Dra. Hyunh-Foertsch. Al revisar su agenda, sabrás que tuvo una reunión con la Rastreadora Melas y que tuvo que cancelar su excursión cuando desapareció.

Usando el puerto de comunicaciones con el tricorder, puedes contactar con la Rastreadora Melas. La Rastreadora te proporcionará información clave. La primera es que ha habido una serie de cortes de electricidad en la Reserva, algo que el agente LLiksze no mencionó anteriormente. También te informará de que un comerciante ferengi llamado Aramut ha estado importando animales a la Reserva. Finalmente, te informará de que la Dra. Hyunh-Foertsch tuvo una discusión con la agente LLiksze, acusándola de contrabando, posiblemente para evitar la aceptación de la Federación.

La Rastreadora Melas también te proporcionará información sobre los Vigilantes y su papel en la Reserva. Aunque esta información no es vital ahora, vale la pena mencionarla más adelante en la partida, cuando el equipo visitante hable con el sanador ZZolis.

Interrogatorio a la agente LLiksze

Ubicación: Morassia

Misión

Al regresar a la oficina de la agente, deberá discutir las acusaciones contra la agente LLiksze. Y lo que es más importante, deberá determinar si ha sido sincera.

Acción

Esta es principalmente una conversación con la agente. Debe hacerse con Data, quien ya ha establecido una buena relación con ella desde su reunión anterior. No hay ninguna pregunta específica que deba formularse como detonante; sin embargo, deberá hacer todas las preguntas disponibles para continuar correctamente.

Descubrirá que la agente no compartió la información sobre los cortes de electricidad porque no consideró que fueran asunto del Equipo de Visita. También expresará su descontento con el comerciante Aramut. Cuando termines, es obvio que tendrás que hablar con el Consultor Lydia para conocer su perspectiva sobre lo sucedido.

Conversación con el Consultor Lydia

Ubicación: Morassia

Misión

Deberás regresar al Laboratorio para usar el Puerto de Comunicaciones con el tricorder para contactar con el Consultor Lydia.

Esto te proporcionará información sobre Aramut y los Vigilantes de la Reserva.

Acción

El Consultor Lydia es, como mínimo, un egoísta. Tu conversación con él es importante y tendrás que revisar sus respuestas cuidadosamente. Parece indicar que el error de etiquetado fue culpa de

los Vigilantes. Defenderá a Aramut y restará importancia a sus aparentes fallos, presentándolos como un deseo de continuar la investigación.

Tras este encuentro, el Equipo de Visita deberá utilizar las Unidades de Campo para explorar la Reserva y ver si pueden encontrar alguna señal del Dr. Hyunh-Foertsch u otras anomalías en los animales.

La Búsqueda de los Biotopos

Ubicación: Morassia

Misión

Usando las Unidades de Campo, podrán explorar los Biotopos en busca de cualquier señal del Doctor o cualquier otra anomalía que pueda estar ocurriendo.

Para ello, deberán recoger las Unidades de Campo y la Biosonda en el laboratorio. Después, deberán ir al muelle de la lanzadera y recoger el Microgenerador. A continuación, deberán ir a cada Biotopo y enviar las Unidades de Campo una a una.

Acción

Usar un tricorder en las Unidades de Campo les indicará dónde es mejor usarlas para recolectar muestras. Esto debe hacerse en el laboratorio antes de añadirlos al inventario de tu Equipo de Visita.

La siguiente parada es el Muelle de Lanzaderas. Una vez allí, encontrarás un Microgenerador. Debido a los problemas con los cortes de energía en la Reserva, será necesario usar el Microgenerador para alimentar las pantallas de mapas en cada Biotopo y así saber dónde enviar las Unidades de Campo.

No hay un orden obligatorio para recolectar muestras de los Biotopos. Hay tres Biotopos distintos que deberás visitar, y cada uno se maneja de forma idéntica. Los Biotopos son Acuático/Marino, Bosque de Ciénaga y Cañón.

En el Biotopo del Cañón, deberás explorar las Cavernas, el Pozo y el Cráter. En el Biotopo Bosque de Ciénaga, deberás obtener muestras de cada uno de los cuatro túneles que se encuentran en el árbol petrificado. En el Biotopo Marino, deberás enviar la Unidad de Campo a los cuatro corales gelatinosos más cercanos.

Primero, deberás usar el Microgenerador en cada uno de los Biotopos de la pantalla. Esto te indicará las áreas clave donde deben usarse las Unidades de Campo. Luego, deberás usar las Unidades de Campo, enviándolas a cada una de las ubicaciones una a la vez hasta que recojan las muestras. Recuerda: Al usar el tricorder en las Unidades de Campo, te indica cuál (A, B o C) funcionará en cada Biotopo.

A = Biotopo del Cañón,

B = Biotopo del Bosque de Ciénaga,

C = Biotopo Marino.

Una vez que regresen, agrega las muestras a tu inventario.

Retira el Microgenerador y agrégalo de nuevo a tu inventario para usarlo en el otro Biotopo. No tendrás que volver a añadir la Unidad de Campo a tu inventario, ya que no se usará durante el resto de la misión y solo se puede usar en el Biotopo específico.

Si accidentalmente dejas el Microgenerador en uno de los Biotopos y luego vuelves a buscarlo, descubrirás que se ha quedado sin energía. Solo se puede recargar en la unidad de carga del Muelle de Lanzaderas.

Cuando recojas las últimas muestras y las añadas a tu inventario, tendrás que volver al laboratorio de la Dra. Hyunh-Foertsch para analizarlas. Deben analizarse en el escáner sónico. Si bien el análisis debe realizarse en todas las muestras, hay tres especímenes principales que deben analizarse. Las muestras de Dyerwood, Sunil y Edlen son las únicas necesarias para que el juego avance al siguiente encuentro con éxito. Sin embargo, analizar todas las muestras te dará una mejor idea de las tendencias que afectan a los animales de la Reserva.

Sanador ZZolis y Vigilante Tzudan

Ubicación: Morassia

Misión

El Equipo de Visita debe compartir sus hallazgos con el Sanador ZZolis. El Sanador tiene información sobre el Vigilante Tzudan y su función. Además, el Sanador confirmará la historia del condestable sobre su conflicto con la Dra. Hyunh-Foertsch. Desde una perspectiva lúdica, esto ayudará a desviar la culpabilidad del agente LLiksze. Además, parte de la información obtenida de la Consultora Lydia parece contradecirse.

Esto se consolida aún más cuando el Equipo de Visita se reúne con el Vigilante Tzudan. El Vigilante señalará que la Consultora Lydia tuvo la primera oportunidad de volver a etiquetar a los animales y no lo hizo; de hecho, fue Tzudan quien le informó del error a la Dra. Hyunh-Foertsch. Aún más revelador es el hecho de que Lydia fue quien ayudó a Aramut, el ferengi, a conseguir el contrato con Morassia para traer a los animales que aparentemente fueron introducidos de contrabando.

Acción

Ambas son conversaciones detalladas que el Equipo Visitante debe llevar a cabo para obtener la historia completa de lo que el Dr. Hyunh-Foertsch descubrió en Morassia. La primera conversación con el sanador ZZolis, del puerto de comunicaciones del laboratorio, informa a los jugadores que el doctor desaparecido estaba investigando a los animales mal etiquetados y que ZZolis desconfía del comerciante ferengi, Aramut.

La siguiente parada es la zona de cuarentena donde trabaja el Vigilante Tzudan. Al llegar, el Vigilante les informa que los demás Vigilantes también estaban heridos y sin energía neuronal. Aún más inquietante, el Consultor Lydia sabía de los animales mal etiquetados; de hecho, ¡reetiquetarlos fue su responsabilidad inicial! Los demás Vigilantes heridos estaban cerca de un reptil gigante, uno que podría haber sido etiquetado erróneamente.

En este punto, el Equipo de Visita tendrá suficiente información para implicar a la Consultora Lydia en la desaparición de la Dra. Hyunh-Foertsch. Esta información debe ser reportada de inmediato a la Agente LLiksze, la siguiente parada del Equipo de Visita.

Descubriendo al Criminal

Ubicación: Morassia

Misión

Una vez de regreso en la oficina de la Agente, el Equipo de Visita deberá presentarle las pruebas que implican a la Consultora Lydia. Si tienen éxito, la Dra. Hyunh-Foertsch podrá ser rescatada.

El rescate de la doctora expone a Lydia, pero también plantea varios problemas. Ella confirma que el reptil sultis escapado es una bestia que drena energía. Debe ser capturado, y el único lugar donde puede hacerse es en el área de cuarentena.

Acción

La conversación con el agente LLiksze es breve y directa si se realiza con Data, ya que ella escuchará su lógica. Una vez convencida, intentará hablar con la consultora Lydia, quien huirá. La Enterprise detectará indicios de una nave ferengi, probablemente su aliado Aramut, que se marcha con él. Se encargarán de él más tarde.

La Dra. Hyunh-Foertsch será presentada al Equipo de Visita, rescatada de los aposentos de Lydia y llevada a la oficina de LLiksze.

Una conversación entre ella y el Equipo de Visita revelará que el reptil gigante fue etiquetado erróneamente y es responsable de las lesiones de los Vigilantes y los demás animales muertos. Más importante aún, el reptil prácticamente puede camuflarse.

La solución es atraer al animal a la zona de cuarentena. Usando el colector armónico como trampa, se puede desviar energía a la zona para atraer a la criatura. El primer paso es reprogramar la energía del campo de fuerza. El Equipo de Visita debe ir al muelle de la lanzadera y usar la Lanzadera. Esto los llevará a la central eléctrica de la Reserva. Una vez allí, Data debe usar el Tronco de Servicios para conectar con el Agente LLiksze y redirigir la energía. Salgan de la red eléctrica principal y llegarán al refugio de cuarentena.

> Data o una mujer del Equipo de Visita debe usar el Tronco de Servicios. Dado que implica establecer contacto con la testaruda Agente, no responderá a ningún hombre que no sea Data o Worf durante esta operación.

Atrapando a la Bestia

Ubicación: Morassia

Misión

En este evento final en Morassia, debes capturar al peligroso reptil sultis que ha estado drenando energía neuronal de la Reserva usando el colector armónico. Para ello, debes cerrar las puertas para mantener al animal en la parte inferior del área de cuarentena. Luego, debes sellarlo con el colector armónico.

Acción

El reptil aparece como un destello de luz reflejada. Cuando la criatura entre en el colector, usa la Consola Uno para cerrar las puertas. La criatura entrará en el colector armónico. Cuando esto suceda, usa la tercera Consola para sellarlo en la trampa.

Una vez atrapada la bestia, tendrás una conversación con la Dra. Hyunh-Foertsch. Ella describirá los eventos de su desaparición y las funciones de la Consultora Iydia y el ferengi conocido como Aramut. Al finalizar la conversación, el Equipo de Salida se transportará de vuelta a la Enterprise, listo para perseguir a Aramut y a su amigo fugitivo.

> Es posible simplemente atrapar a la bestia cuando entre en la trampa usando los controles de la Consola Tres, pero esto corre el riesgo de perder el tiempo y permitir que la bestia escape.

Si eso ocurre, restablezca los controles usando la Consola Dos y espere. Eventualmente, la bestia regresará.

Persecución de Aramut y Lydia

Ubicación: Puente

Misión

Ahora que la Dra. Vi Hyunh-Foertsch ha sido localizada por usted, la Enterprise debe rastrear al comerciante ferengi, Aramut, y a su amiga fugitiva, Iydia. Para ello, deberás seguir el plan de vuelo de Aramut y, con suerte, encontrarlo.

Las razones son dos. Primero, se busca a Iydia por sus actos criminales en Morassia. Segundo, la criatura reptil encontrada en Morassia podría proporcionar un vínculo con los Seguidores y, muy posiblemente, con el Quinto Pergamino.

Acción

Según su plan de vuelo, Aramut debería estar en Joward III. Un rápido salto a ese sistema a velocidad warp revela que ya no está allí. Sin embargo, existen vórtices de inducción subespacial que conducen al cercano sistema Nigold, probablemente un rastro hacia los ferengi errantes.

Al llegar al sistema Nigold, avistarás la nave de Aramut. Debes ocuparte de él con firmeza. Un rayo tractor no detendrá su nave debido a su estado de escudo. En cambio, la mejor manera de llamar su atención es apuntando sus fáseres a su nave y activando sus propios escudos. Esto, sin duda, llamará su atención.

Al tratar con Aramut, hay poco que puedas decir que pueda causar problemas en tu misión. La mejor manera de conseguir que te entregue a Lydia y te diga dónde consiguió los animales es amenazar con decirles a los romulanos que ha estado contrabandeando a través de la Zona Neutral. Una vez hecho esto, Aramut traicionará a su antiguo amigo en un abrir y cerrar de ojos. Y lo que es más importante, te dirá que consiguió la criatura de un planeta llamado Frigis.

> Los ferengi también le dirán a la tripulación que los romulanos están reacondicionando sus naves a gran escala. Las están preparando para que alcancen casi el doble de su velocidad normal, reduciendo su potencia de fuego. Además, los romulanos están comprando artefactos antiguos de los imperios Chodak y T'kon a precios muy altos.

Llegada a Frigis

Ubicación: Puente

Misión

Al llegar a Frigis, no podrás detectar la presencia de los Seguidores, y no reaccionan a tus llamadas. Si están allí, debes encontrar la manera de que no solo respondan, sino que también te permitan enviar un Equipo de Exploración para recuperar el escurridizo Quinto Pergamino. El destino de Garid pende de un hilo.

Acción

Al llegar al sistema, el Capitán Picard intentará llamar a Frigis, pero no obtendrá respuesta. Una conversación con Troi te revelará que los Seguidores podrían estar valorando su privacidad, buscando mantenerse ocultos a las miradas indiscretas de los garidianos. Por ello, te recomendará que hables con uno de los refugiados garidianos a bordo. Quizás puedan decir algo como saludo para convencer a los Seguidores, si aún están en Frigis.

Hablando con T'Bak, este saluda a Frigis con una cita del Legislador. La respuesta tardará varios minutos, pero finalmente el Canciller Laraq contactará con la Enterprise y, tras varios minutos más de reflexión, permitirá al Capitán enviar un Equipo de Visita.

El Mundo del Quinto Pergamino

Ubicación: Frigis

Equipo de Visita recomendado: Riker, Data, Troi, LaForge

Misión

El Equipo de Visita se reunirá con el Canciller Laraq en una llanura donde se pueden ver dos pirámides. Se mantiene una conversación con el Canciller, quien revela el destino del Legislador y los Seguidores. Tras su llegada a Frigis hace más de mil años, Los Seguidores se dividieron en tres sectas, cada una con su propia interpretación de las palabras del Legislador. Cada secta se ha involucrado más en una serie de debates filosóficos llamados la Declaratoria que en la reunificación.

Y lo que es más importante, cada secta posee una copia del Quinto Pergamino, pero el Legislador escondió el manuscrito original en algún lugar de Frigis. Y si vas a ayudar a los refugiados garidianos, tendrás que encontrar el original. Para aumentar el misterio, Frigis aparentemente fue un mundo del vasto Imperio Chodak y está plagado de artefactos y tecnología Chodak.

Acción

Esta es una conversación sencilla entre Laraq y el Comandante Riker. Como portavoz designado del Capitán Picard, Riker es la única persona que puede comunicarse con Laraq y los diversos líderes de las sectas.

La conversación debe continuar con todas las preguntas disponibles. Termina correctamente cuando Laraq desaparece. Si, por alguna razón, la conversación termina prematuramente y Laraq sigue de pie en la zona de aterrizaje, retoma la conversación con él y continúa hasta que desaparezca.

La Pirámide de los Cantores

Ubicación: Frigis

Misión

La primera pirámide a la que debes entrar es la que está justo al lado de donde hablaste con Laraq. Una vez dentro, te encontrarás con los Cantores. Este es el primero de dos encuentros con Stamblyr, su líder.

Stamblyr dirigirá a los Cantores en una canción para ti y te proporcionará un orquestador que te permitirá tocarla más tarde.

Acción

La información que te proporciona Stamblyr es muy útil. Te dirá que perdió un anillo de oro y parte de su instrumento en las Contiendas Declaratorias con los Buscadores. Es crucial que continúes la conversación con él hasta que haga cantar a los Cantores “La Futilidad de Wisdom” para ti.

> El tema principal, “La Futilidad de la Sabiduría”, es importante más adelante, cuando te encuentres con el Guardián de la Puerta de la Iluminación en la secta de los Buscadores.

La Pirámide de los Buscadores

Ubicación: Frigis

Misión

Ir a la casa de los Buscadores de la Fuerza Interior te llevará a una reunión con Madia, líder de su secta. Descubrirás que hay un teletransportador Chodak detrás de un campo de fuerza. Este teletransportador podría ser la clave para llegar a la ubicación oculta del Quinto Pergamino.

Acción

La pirámide de los Buscadores se encuentra a lo lejos de donde saliste de la pirámide de los Cantores. Llegar allí es rápido, mientras que lidiar con Madia no lo es.

Madia está furiosa y es arrogante, y no estará dispuesta a abrir su templo al Equipo de Visita, sin importar las preguntas que le hagas. Descubrirás una grieta en el camino. Su armadura: desea con ahínco recuperar su bastón, que perdió ante la secta de los Buscadores durante una reciente Declaración.

Si el Equipo de Visita encuentra este bastón, podrían usarlo para convencer a Madia de que les dé acceso al teletransportador Chodak.

Encuentro con los Buscadores

Ubicación: Frigis

Misión

Al visitar esta pirámide, descubrirás que su líder, Aelont, ha desaparecido recientemente por una puerta conocida como la Puerta de la Iluminación. Si bien los Buscadores tienen una copia del

Quinto Pergamino, no tienen el original. También se ofrecen pistas sobre la tecnología Chodak integrada en su pirámide.

Acción

Para llegar a la pirámide, tendrás que ir a la derecha de la zona de aterrizaje donde el Equipo de Visita se teletransportó por primera vez. La conversación con Arch-Rashon Nachyl debe abordar todas las preguntas pendientes. Él te hablará sobre el Guardián de la Puerta de la Iluminación y sobre la serie de Preguntas que te hará el Guardián. Asegúrate de que Riker formule las preguntas y de que todas las posibles sean respondidas con Arch-Rashon Nachyl antes de pasar al Guardián.

La Puerta de la Iluminación

Ubicación: Frigis

Misión

El Guardián es una criatura imponente que te plantea una serie de preguntas. Debes responderlas correctamente para abrir la puerta. Los Buscadores han intentado abrir la puerta durante años, pero no han podido. Aelont fue el único que lo logró, y nunca ha salido del otro lado.

Acción

La clave para responder con éxito a las preguntas que te plantea el Guardián es recordar la canción que los Cantores interpretaron para ti: "La Futilidad de la Sabiduría". Al responder estas preguntas, debes elegir las respuestas más vagas, vacilantes y ambiguas posibles. Si respondes con lo que parece ser la respuesta más lógica, el Guardián no te abrirá la puerta y seguirá preguntando hasta que finalmente respondas con la respuesta más confusa.

En esencia, llegarás a las respuestas correctas si seleccionas tus opciones el tiempo suficiente. Sin embargo, este enfoque llevará mucho tiempo.

El Guardián hará un total de cuatro preguntas. La respuesta correcta para cada una debería ser, en general, "No lo sé".

```
Ejemplo:
Pregunta: ¿Quién eres?
Mejor respuesta: "Todos desempeñamos tantos roles en la vida que es imposible
etiquetarlos".
```

La Cámara de Estasis Chodak

Ubicación: Frigis

Misión

Atravesarás la puerta siguiendo los pasos de Aelont y entrarás en la cámara que se encuentra más allá del Guardián.

Una vez allí, lo verás atrapado en una especie de campo de estasis. También hay un panel de control y un letrero Chodak en la habitación.

Acción

Debes usar el tricorder en el letrero, el campo de estasis y el panel. Si no usas el tricorder en los tres elementos clave, podrías verte impedido de liberar a Aelont. Aunque la maquinaria parece funcionar, no comprenderás adecuadamente la tecnología Chodak para liberar a Aelont; todavía no.

Debes regresar a la zona de aterrizaje. Si Laraq está allí, podrá darte información sobre la tecnología Chodak que te permitirá superar el campo de estasis y liberar a Aelont.

Regresa con el Canciller Laraq

Ubicación: Frigis

Misión

Deberás abandonar el templo de los Buscadores y regresar a la zona de aterrizaje original donde llegaste a Frigis. Al llegar, debes hablar con el Canciller Laraq y contarle no solo lo que encontraste, sino también cuáles son los problemas, principalmente en la interpretación del idioma chodak.

Acción

Esta es una conversación directa entre Riker y Laraq. Como Laraq es un amigo cercano de Aelont, el Canciller estará encantado de ayudarte. El Legislador estudió el idioma y la tecnología chodak y creó una conversión de idioma/diccionario entre garidiano y chodak. El Canciller la descargará en tu Tricorder.

Una vez que tengas esta información, debería ser posible regresar a Aelont y recibir las instrucciones necesarias para desactivar el campo de estasis y liberarlo.

Liberando a Aelont

Ubicación: Frigis

Misión

Al regresar a la cámara tras el Guardián, Aelont sigue igual que antes: suspendido en el campo. Usando la información proporcionada Por el Canciller Laraq, deberías poder liberarlo. Su gratitud por haber sido liberado es crucial para continuar esta misión.

Al salir del Salón del Triunfo, verás una bóveda.

Uno de los artefactos que te entregará el agradecido Aelont te permitirá abrirla. Los objetos almacenados en ella son los que los Buscadores obtuvieron durante sus pruebas Declaratorias. Tomar los objetos correctos te permitirá lidiar con las otras sectas y encontrar el Quinto Pergamino original.

Acción

Debes regresar a la pirámide de los Buscadores y pasar de nuevo ante el Guardián (no volverá a hacer las preguntas, simplemente permitirá la entrada del Equipo de Visita). Se recomienda usar a LaForge para realizar esta serie de funciones, dada su formación en Ingeniería; sin embargo, no es obligatorio. Usa el Tricorder de nuevo en el letrero. Ahora que el programa traductor Chodak está cargado, podrás interpretar la información necesaria para liberar a Aelont.

A continuación, usa el panel. Esto desactivará el campo de estasis y liberará a Aelont. Hablará con el Equipo de Visita y les dirá que intentaba recoger dos talismanes cuando debió activar alguna alarma que lo atrapó. Mentalmente, solo lleva allí un corto tiempo, cuando en realidad solo han pasado días.

De acuerdo con las creencias de los Buscadores, ofrecerá estos talismanes al Equipo de Visita como muestra de agradecimiento.

Estos objetos se guardarán en tu inventario y son clave para continuar la misión.

Deberás regresar a la entrada de la Pirámide de los Buscadores. La llave Termocódigo que te dio Aelont te permitirá abrir la bóveda que se encuentra en la entrada. Una vez abierto, verás todos los artefactos que los Buscadores han obtenido a lo largo del tiempo durante la Declaratoria.

El Equipo de Visita solo puede llevarse tres de estos objetos para su inventario. Los tres objetos que deben llevarse son: el anillo dorado, el bastón con un orbe en el extremo y el dispositivo con forma de yugo.

Durante el juego, solo sabrás con certeza que necesitas el anillo dorado tras tu conversación con Stamblyr en la pirámide de los Cantores y tras saber que Madia está buscando su bastón, que perdió antes.

Regreso con los Cantores

Ubicación: Frigis

Misión

Regresas a la secta de los Cantores y le proporcionas a Stamblyr el anillo dorado, y pides a Data o LaForge que usen el dispositivo con forma de yugo para reparar su instrumento. A cambio, te proporcionará dos orquestadores más.

Acción

Al volver a entrar en la pirámide de los Cantores, solo tienes que entregarle el anillo dorado a Stamblyr. Los Cantores interpretarán la canción "Watch Your Step", escrita por el Legislador, y te entregarán otro orquestador para que lo uses más adelante. Usa a LaForge para llevar el dispositivo de yugo al instrumento a la derecha de la habitación. Una vez finalizada la reparación, los Cantores interpretarán "Música Viajera" y te entregarán otro orquestador. En este punto, deberías tener el bastón orbe y los tres orquestadores como objetos adicionales en tu inventario.

Orquestadores

Si no recuerdas cuál es cada orquestador, simplemente observa el objeto. El personaje que estés usando te lo dirá.

El Transportador Chodak

Equipo de Visita en Frigis

Misión

Regresarás a la pirámide de los Buscadores de la Fuerza Interior para encontrarte de nuevo con Madia. Esta vez, tu recepción es diferente porque has traído su preciado bastón. Dáselo y tendrás acceso al transportador Chodak.

Acción

La conversación con Madia debe realizarse con el comandante Riker. Al terminar, entrégale el bastón.

Hablando con ella de nuevo, puedes preguntarle qué hay detrás del campo de fuerza y te dará acceso al transportador Chodak.

Examinar el transportador con el tricorder no te servirá de nada, salvo para confirmar que es un transportador. Para activarlo, necesitarás usar uno de los orquestadores proporcionados por los Cantores. Para probar los orquestadores, haz doble clic en ellos uno a uno. Los orquestadores se pueden reutilizar una y otra vez y estarán en la siguiente cámara. Al usar el orquestador "Música Viajera", el transportador se activará y el Equipo de Visita desaparecerá.

La Sala de Rompecabezas

Ubicación: Frigis

Misión

El Equipo de Exploración se materializa en una cámara con un suelo suspendido que se desmaterializa mientras observan. Es obvio que necesitan llegar al otro lado para continuar. Debería ser evidente que la canción de los Cantores, "Watch your Step/Cuida tus pasos", fue más reveladora de lo que se pensaba originalmente.

Usar el orquestador "Watch Your Step" activa algunas piezas de la baldosa del suelo, lo que permite alcanzar uno de los dispositivos alienígenas. Entonces te darás cuenta de que cada dispositivo que toques hará que diferentes baldosas desaparezcan y otras se materialicen. La clave para conseguir todos los artefactos y llegar al otro lado es llevar la cuenta de qué cajas desaparecen y cuáles permanecen. Tu objetivo es simple: conseguir todos los dispositivos y llegar a la puerta del otro lado.

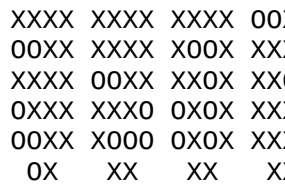
> Si estás apoyado en una de las casillas, caerás y te transportarás repentinamente, solo para caer inconsciente. No te preocupes, puedes empezar de nuevo. Probablemente te llevará varios intentos tener éxito.

Acción

Cada dispositivo a lo largo de las paredes hace que aparezcan y desaparezcan casillas diferentes. La posición del miembro del Equipo de Visita durante este proceso es crucial, ya que debe estar en una casilla que no desaparezca o se arriesga a caer.

Los mapas que se muestran a continuación representan los efectos de usar diferentes orquestadores para cambiar las casillas del suelo. Cada orquestador se puede usar varias veces y se activa haciendo clic en él con el botón izquierdo del ratón.

[GRÁFICO]



Forma. 000 () 00 (0)

Una vez que tengas todos los dispositivos y hayas llegado al otro lado de la cámara, deberás usar un Tricorder en la puerta, específicamente en la impresión ovalada del centro. A continuación, usa el Tricorder en los orbes que te dio Aelont. Selecciona el orbe que coincida con la misma frecuencia que la puerta. Este es el orbe azul.

Una vez que tengas todos los dispositivos y hayas llegado al otro lado de la cámara, deberás usar un Tricorder en la puerta, específicamente en la impresión ovalada del centro. A continuación, usa el Tricorder en los orbes que te dio Aelont. Selecciona el orbe que coincida con la misma frecuencia que la puerta. Este es el orbe azul.

El Quinto Pergamino del Legislador

Ubicación: Frigis

Misión

En la sala tras el gran rompecabezas, el Equipo de Exploración verá un cristal verde gigante con un manuscrito suspendido.

¡Por fin, el Quinto Pergamino de Garid!

Acción

Debes avanzar y usar el tricorder en el manuscrito para verificar que tenga la edad correcta para ser el Quinto Pergamino perdido. Una vez confirmado, puedes extender la mano y añadirlo a tu inventario.

La desventaja de esta acción es que tomar el Pergamino activará un sistema de seguridad. Por suerte, la Enterprise podrá transportarte antes de que descubras la eficacia de los sistemas de seguridad Chodak.

Enfrentamiento con el Pájaro de Guerra Garidiano

Ubicación: Puente

Misión

Una vez de vuelta en la nave, el Pájaro de Guerra Garidiano se desvela ante ti. La Capitana Pentara te ha estado siguiendo y ahora conoce la ubicación de Frigis y también de los Seguidores. De nuevo te enfrentas a un duelo con ella.

Acción

T'Bak verificará la autenticidad del Quinto Pergamino justo antes de que aparezca Pentara. Pentara revelará que Lucana ha estado enviando mensajes encubiertos a Garid y ha provocado una guerra civil. Hablar de esto con Lucana revelará que, efectivamente, ha estado usando un transceptor subespacial para contactar con Garid.

Permitir que Avakar hable con su madre la convencerá de llevar a los refugiados de vuelta a Garid y permitirles hablar con los gobernantes, con la esperanza de poner fin a la guerra civil que Lucana ha provocado. Son teletransportados a la nave de Pentara y el Pájaro de Guerra regresa a Garid. La tripulación de la Enterprise ha resuelto el misterio del Quinto Pergamino, pero aún queda mucho por contar, y el último capítulo lo están escribiendo los romulanos en la Zona Neutral.

Invasión Romulana

Ubicación: Puente

Misión

Las defensas de la Zona Neutral Romulana cobran vida repentinamente cuando una enorme flota de invasión romulana embiste contra la Federación. Las palabras del Mando de la Flota Estelar son claras: «Existe un estado de guerra entre el Imperio Romulano y la Federación». Sus roles como oficiales de la Flota Estelar están cambiando de exploradores y diplomáticos a protectores. Como nave insignia de la Flota Estelar, la supervivencia de la Enterprise es de suma importancia durante la próxima serie de misiones.

Su nave se asignará a la defensa del Puesto de Avanzada 543 en la Zona Neutral, bajo las órdenes del Comandante Chan. En esta serie de encuentros con los romulanos, te verás involucrado en tres posibles situaciones de combate táctico. Son las siguientes:

- Un ataque al relé de comunicaciones del sistema actual.
- La nave estelar USS Ayers, clase Embajador, en el sistema Beremar ha perdido contacto. Debes investigar su repentino silencio.
- El capitán Ky'Dra, de la nave Bortas del Imperio Klingon, también está enfrentándose a varios Aves de Guerra. Debes unirte a él y ayudar si es necesario.

En casi todos estos encuentros, podrás enfrentarte o huir de los romulanos con los que te encuentres.

Cada vez que lo hagas, te arriesgas a que la Enterprise sufra averías.

Sin embargo, puedes reparar la nave en cualquier base estelar simplemente volando allí.

Acción

Intentar contactar con el Mando de la Flota Estelar para obtener órdenes específicas para tu nave es imposible debido a los averías sufridos por los relés de comunicaciones de la Zona Neutral. Worf ajustará manualmente las transmisiones y eventualmente contactará al almirante Reddreck. Tiene órdenes de que se presente ante un comandante local en uno de los puestos de avanzada mientras él informa al almirante Williams sobre la posición y asignación actual de la nave. En resumen: si se encuentra con algún romulano, puede enfrentarse a él a su discreción. Sin embargo, perder la nave insignia de la Flota Estelar se consideraría una grave pérdida estratégica y moral.

Contacte con la Comandante Chan en el Puesto de Avanzada 543, en la Zona Neutral, tan pronto como llegue al sistema. Ella le indicará que debe desplegarse inmediatamente en el sistema: los sensores detectan tres Aves de Guerra que intentan destruir el último vestigio de comunicaciones del sector.

Para llegar allí, deberá usar Astrogación y trazar un rumbo hacia el relé de comunicaciones del mismo sistema.

> Si planea enfrentarse a los romulanos durante estos encuentros, se recomienda revisar la información sobre funciones tácticas y de ingeniería a partir de la página 53 de este libro.

Al llegar al relé de comunicaciones, se encontrará inmediatamente con las tres Aves de Guerra. Puedes evadirlos, enfrentarlos o huir de ellos. Todas estas opciones son válidas dado el número y la naturaleza de tu enemigo; sin embargo, con las modificaciones realizadas a los romulanos que Aramut informó anteriormente, deberías arriesgarte a combatirlos para proteger el relé. Si intentas enfrentarte a los Warbirds, abandonarán el sistema sin siquiera disparar, salvando así el relé. La misma opción se aplica a las maniobras evasivas. Entonces tendrás la oportunidad de seguirlos, lo cual no es una decisión inteligente dado el tamaño de la fuerza de ataque romulana. Además, tu verdadera misión era salvar el relé de comunicaciones, no luchar a muerte con tres Warbirds.

Contactar con el comandante Chan revelará que hay otra misión urgente para la Enterprise. El USS Ayers ha perdido contacto con el Puesto de Avanzada 543. Independientemente de las opciones que intente (los casos que presente) ante la Comandante Chan, no podrá librarse de esta misión.

Al llegar al Sistema Beremar, Data le informará que hay restos en el sistema que coinciden con los del USS Ayers, aparentemente perdido con toda su tripulación. De nuevo, se encontrará con tres Aves de Guerra Romulanas. Esta vez, sus opciones son simples: enfrentarse al enemigo o retirarse. Enfrentarse iniciará una batalla a través del sistema de combate táctico, que es la mejor opción, ya que es probable que el Ayers haya podido infligir algunos averías antes de ser destruido.

Si todo va bien, la Enterprise debería sobrevivir a la batalla con los romulanos; sin embargo, es probable que su nave haya sufrido averías. Si contacta con la Comandante Chan, ella le permitirá desviarse temporalmente a una Base Estelar para reparaciones. De lo contrario, les informará que una de las naves de socorro klingon, la Bortas, ha llegado para impulsar la antigua frontera de la Zona Neutral y ha sido atacada por los romulanos.

Al llegar al sistema con la Bortas, deberán hablar con el Capitán Ky'Dra. Él les proporcionará varios puntos clave necesarios para comprender la estrategia romulana.

Estos son los siguientes:

- Capturó un Ave de Guerra y se enteró de que los romulanos están convergiendo en la Nebulosa T'Tarnis en busca de un dispositivo alienígena del Imperio Chodak. La captura de un Ave de Guerra romulana con un Ave de Presa klingon no es poca cosa: un testimonio de su habilidad y destreza en el combate.
- Otra raza - posiblemente los Chodak - ha invadido el Imperio Romulano y también se dirigen a la Nebulosa.
- Los romulanos están preparando sus naves para ir más rápido en lugar de luchar, ya que si llegan primero a la Nebulosa, podrán recuperar una antigua arma Chodak llamada el

Dispositivo de la Unidad. En sus manos, puede convertir a su dueño en el forjador de grandes imperios interestelares.

Cuando termines de hablar con la capitana Ky'Dra, contacte con la comandante Chan e infórmele de sus hallazgos. Ella le informará de que han llegado dos naves klingon más para ayudar a la Enterprise.

Un grito de auxilio desde Frigis

Ubicación: Frigis

Equipo de salida recomendado: Riker, Troi, LaForge, Data

Misión

Recibe un mensaje urgente del canciller Laraq en Frigis. Los romulanos han llegado al sistema y solicitan formalmente ayuda y asistencia. Debes ir allí, defender Frigis y averiguar todo lo que puedas de él sobre los Chodak.

Acción

Tras recibir el mensaje del Canciller, debes reconocer tu compromiso previo con él de proteger Frigis y aceptar partir hacia Frigis de inmediato. A tu llegada, forma un Equipo de Salida y transpórtalos.

Deberás hablar con Laraq en cuanto llegues.

Esto debería hacerlo Riker si lo designaste como el interlocutor principal durante tu último viaje. Al parecer, el campo camaleónico logró ocultar a los Seguidores de la mirada inquisitiva de los romulanos, quienes se marcharon en lugar de realizar una búsqueda detallada.

Deberás hacerle al Canciller Laraq todas las preguntas posibles sobre los Chodak y el Dispositivo de Unidad. A cambio, te proporcionará información útil y dos artefactos Chodak cruciales para el juego. Uno es una varilla de acceso isolineal Chodak que se utiliza para acceder a las computadoras Chodak.

El segundo es un programador de varillas. Este dispositivo, al usarlo en la varilla, permite configurarla para tareas específicas. Una vez que recibas estos objetos, te teletransportarás de vuelta a la nave.

Atacante Enemigo Desconocido

Ubicación: Puente

Misión

Una nave alienígena de origen desconocido aparece repentinamente y ataca.

Acción

Tus opciones son simples: atacar al enemigo desconocido en defensa propia (activando así el sistema de Combate Táctico), evadirte o huir. Ninguna de estas opciones es buena; sin embargo, lo mejor es atacar la nave agresora. Tras su retirada, habrá pruebas de que la nave era de origen Chodak.

Regreso a Horst III

Ubicación: Puente, Horst III

Equipo de Visita Recomendado: Picard, LaForge, Data, Troi

Misión

El núcleo del problema parece ser el Imperio Chodak. Podrían ser los Chodak quienes están invadiendo el Imperio Romulano y la propia Federación. Los romulanos invaden la Federación, no para conquistarla, sino aparentemente para recuperar un poderoso artefacto Chodak.

Uno de los lugares que se conoce como yacimiento arqueológico Chodak son las excavaciones de Shanok en Horst III. La mejor opción es desviarse a Horst III y ver si se puede descubrir algo de valor en el yacimiento.

Acción

Tras establecer rumbo y llegar a Horst III, descubrirán que Shanok abandonó el yacimiento debido a la reciente incursión romulana. Ha pedido específicamente que nadie perturbe su yacimiento, dada la delicada naturaleza de las excavaciones. Dado que el destino de la Federación pende de un hilo, Picard insistirá en liderar personalmente un equipo de exploración al yacimiento.

Al aterrizar en una pequeña plataforma, deberán activar el fáser a máxima potencia y disparar dos veces a los escombros. Esto te despejará el camino para entrar al pasadizo.

Al entrar, encontrarás un pedestal en el pasillo. En realidad, es una terminal de computadora Chodak. Usa la varilla isolineal del pedestal. Usa el programador de varillas en el extremo de la varilla isolineal para activar la terminal. Esto te proporcionará la información necesaria. Asegúrate de usar el tricorder en la pantalla, ya que el mapa estelar que contiene te será útil más adelante en tu aventura.

Caminando hacia la parte trasera del sitio, encontrarás una enorme pieza de tecnología Chodak. Los escaneos con un tricorder te indicarán que forma parte de un observatorio. Asegúrate de escanear el instrumento y el mecanismo de montaje.

Una vez escaneados estos dispositivos, regresa al punto de entrada del haz y llama a la nave para que regrese. Hablar con Data varios minutos después de tu regreso al Puente te permitirá determinar los hallazgos de su análisis sobre los artefactos Chodak. El mapa menciona la antigua sede administrativa del Imperio Chodak, un mundo llamado Allanor.

Mientras el planeta se encuentre en la antigua Zona Neutral, puedes viajar allí a pesar de la invasión si optas por usar la cláusula del tratado relativa a la "investigación científica". Los riesgos son altos dada la incursión romulana, pero vale la pena si logras averiguar la ubicación del Dispositivo de Unidad antes que las flotas Chodak y romulana.

Allanor: el Polvo del Imperio Chodak

Ubicación: Allanor

Equipo de Visita Recomendado: Carlstrom, Picard, LaForge, Data

Misión

El mundo de Allanor parece desierto y abandonado. Debes transportarte y superar algunos de los sistemas más complejos que aún están activos en la base. Durante este tiempo, debes buscar la aparente fuente de una computadora activa en el planeta y, si funciona, localizar cualquier información que pueda existir en el Dispositivo de Unidad.

Tendrás que aterrizar y lidiar con un dron de aduanas abandonado que cumple órdenes con 900.000 años de antigüedad. Luego, deberás interpretar lo que puedas de la terminal informática Chodak (activando los sistemas necesarios para el funcionamiento de las instalaciones) y, al mismo tiempo, superarlos para moverte por el complejo.

Estas instalaciones milenarias no son nada seguras y hay varios lugares donde un Equipo de Visita errante puede resultar herido si no tiene cuidado.

Acción

En el punto de acceso, hay un dron dañado, inutilizado, en medio de la habitación, así como los restos de un romulano muerto. Al parecer, ¡el Imperio Romulano también quería la información de Allanor! Las comprobaciones con tricorder del punto de acceso te indicarán que la única salida segura es a través de un conducto de ventilación.

Una de las puertas traseras izquierdas mostrará una fuerte lectura de radiación positrónica con el tricorder y no debe abrirse o un miembro del Equipo de Visita resultará herido.

Para abrir el conducto de ventilación, debes ajustar el fáser a máxima potencia. Luego, debes dispararlo tres veces, una a cada uno de los sellos de aleación que rodean el conducto. Al terminar, el conducto se abrirá.

El dron dañado tiene un dispositivo llamado inhibidor lógico que lo mantiene desactivado. Necesitarás este dispositivo. Al cogerlo, el dron te ordenará que lo desactives (sueltas los fáser). Al retirar el inhibidor, debes moverte rápidamente por la abertura. Si no lo haces, el dron abrirá fuego y arrasará con el Equipo de Visita. No sueltes los fáser; los necesitarás pronto.

Hay otra opción. Deja el inhibidor hasta que aprendas a desactivar los drones más tarde, y luego regresa a buscarlo. Esta es la opción más segura, pero requiere más tiempo.

Una vez que hayas atravesado el conducto de ventilación, sube y usa los paneles de visualización en la plataforma superior. Necesitarás usar la varilla isolineal y el programador de la pantalla para que funcione. Una vez arriba, deberás realizar las siguientes funciones:

- Usar el registro del sistema
- Acceder a la base de datos principal
- Enviar una unidad de reparación (dron)
- Inicializar el sistema
- Activar la instalación

Una vez hecho esto, retira la varilla isolineal y dirígete a la siguiente habitación a la derecha.

En la siguiente cámara verás un dron más pequeño en el centro de la habitación y una unidad de mantenimiento más grande reparándolo. No es necesario desactivar el dron. Si permites que continúe, verás que la puerta trasera de la cámara funciona, lo que podría darte pistas sobre el funcionamiento del sistema.

Si no conseguiste el inhibidor lógico del punto de entrada, puedes regresar y usar el tricorder en el dron dañado, desactivándolo y retirando el inhibidor. Esta vez, el dron no intentará disparar.

Mientras estés en esta cámara, es importante recoger el trozo de metal de la rampa. Al recogerlo, lo conseguirás junto con un cable. El cable es la pieza que se utiliza más adelante en la misión. Cuando termines con esta sala, dirígete a la puerta trasera de la cámara.

Los obstáculos en Allanor

Ubicación: Allanor

Misión

Hay dos obstáculos básicos que debes superar en esta parte de la misión. El primero es una puerta aparentemente cerrada que usan los drones de mantenimiento. El segundo es donde se recargan los drones. Su suelo electrificado podría ser letal y debe desactivarse o destruirse para poder adentrarse en el complejo.

Para superar esta puerta, debes bloquearla con el Inhibidor Lógico. Cuando se acerque un dron, usa el tricorder para desactivarlo y luego retira el inhibidor.

Para atravesar el condensador de carga, deberás activar el sistema y luego apagarlo. Los drones consumirán la energía hasta el punto de que podrás usar un fáser para destruir el condensador y finalmente pasar.

Una vez superados estos dos obstáculos, el Equipo de Visita se enfrentará a algo inesperado: ¡Chodaks!

Acción

Al estar frente a la gran puerta, LaForge es el mejor personaje. Debería usar el tricorder para escanear la puerta y los circuitos lógicos. Con el tiempo, los drones entrarán en la habitación y te permitirán ver cómo funciona la puerta. El sensor los detecta, los circuitos lógicos abren la puerta, entran y la puerta se cierra.

LaForge deberá usar el inhibidor lógico en los circuitos lógicos. Esto congelará la puerta. Espere a que llegue uno de los drones. Si no tiene paciencia, puede obligar al dron a llegar más rápido saliendo de la habitación y volviendo a ella rápidamente. Use el tricorder para desactivar el dron y luego retire el inhibidor lógico. Esto abrirá la puerta para que el equipo de escape pueda pasar.

Desafortunadamente, deberá dejar el inhibidor lógico en la puerta para poder salir de la habitación. Una vez que la puerta esté abierta, pase a la siguiente cámara.

Al llegar a la siguiente cámara, encontrará un dispositivo grande cerca del pasillo del pórtico, y en el suelo del pasillo hay una placa de carga. Pisar la placa electrificará al desafortunado miembro del Equipo de Visita, al menos cuando uno de los drones se acerque a recargar.

LaForge o Data deberían usar la varilla isolineal en el panel de visualización junto con el programador de varillas. Cuando aparezca la pantalla, conecte la estación y enciéndala; luego, retire la varilla. Esto hará que el condensador se cargue. Si observa un dron que se acerca, se cargará desde el condensador una vez que pase por encima de la placa del suelo.

Luego, debe usar la varilla isolineal y el programador de varillas en el panel de visualización de nuevo. Esta vez, seleccione Apagar. Esto obligará al sistema a drenar la energía del condensador hasta un punto en que pueda ser alcanzado por disparos de fáser. Retire la varilla. Se necesitarán dos drones para drenar el condensador hasta un nivel en el que se pueda disparar con seguridad. Para saberlo, observe la hilera vertical de luces en el condensador. Cuando solo quede una luz brillante (en la parte inferior), podrá disparar con seguridad. El siguiente paso es disparar el fáser al condensador. El disparo hará estallar el condensador y el panel de visualización. Antes de que puedas pasar a la siguiente cámara, te sorprenderán dos exoesqueletos flotantes. Desafiarán al Equipo de Visita a preguntar quién es su "amo". Esto es para determinar quién está al mando del grupo. Una vez hecho esto, los Chodak insistirán en que sigan al Equipo de Visita hasta su amo. El Equipo de Visita debe continuar hacia la siguiente habitación, pasando el condensador que destruyeron.

Ubicación del Dispositivo Chodak

Ubicación: Allanor

Misión

El Capitán Picard y el Equipo de Visita se enfrentan a verdaderos Chodak, una especie que Ha estado esperando más de 900.000 años el regreso del Dispositivo de Unidad y la oportunidad de reconstruir el Imperio Chodak.

La conversación con los Chodak puede terminar de dos maneras. Una es que el Equipo de Visita, liderado por los Chodak, no consiga las coordenadas del mapa del Dispositivo de Unidad. La otra, que requiere más sigilo y astucia, permitirá al Equipo ahorrar tiempo y descubrir las coordenadas antes de que los Chodak se den cuenta de lo que traman. Esta solución se aborda aquí, mientras que las demás se detallan en una sección aparte.

El Equipo de Visita de la Enterprise se dirigirá al corazón del sistema informático Chodak. Si son lo suficientemente rápidos, ¡obtendrán las coordenadas del Dispositivo de Unidad!

Acción

Los Chodak solo hablarán con el líder del Equipo de Visita, a quien llaman "el Maestro". Hay dos claves específicas en esta conversación para un resultado exitoso. Una es que Picard no debe revelar que posee una vara isolineal Chodak. Además, debe rechazar la ayuda de los Chodak en su investigación "arqueológica". Si no logran estos dos elementos clave, el Equipo de Visita no obtendrá las coordenadas específicas del Dispositivo de Unidad.

Tras completar la conversación, los Chodak permitirán que el Equipo de Visita continúe su búsqueda de Allanor.

Encontrarán un dispositivo de transporte Chodak que deberán usar para llegar a otra parte del vasto complejo. La persona indicada para usar este dispositivo es el Ingeniero Jefe Geordi LaForge. La clave para usar este dispositivo es doble.

Una es seleccionar los botones de luz de la izquierda y la parte superior que, en esencia, establecen las coordenadas del transporte. En este caso, la opción correcta es la tercera a la izquierda y la primera a la derecha (leyendo de izquierda a derecha y de arriba a abajo, respectivamente). A continuación, usa el control deslizante del temporizador lateral. Esto le da tiempo a quien esté

usando el control del transportador para salir del panel de control, caminar hasta donde se encuentra el resto del Equipo de Visita y transportarse con ellos.

Este es uno de los pocos lugares del juego donde puedes separar a tu Equipo de Visita si usas el botón de energización en lugar del temporizador. También es uno de los pocos lugares donde la misión puede terminar abruptamente. Si seleccionas las coordenadas uno-tres, el transportador atrapa al equipo en un bucle temporal. Si usaras el temporizador y LaForge o quien esté usando el transportador se transportara con el equipo, no habría salida, terminando así sus carreras y la misión de una manera que recuerda la difícil situación del Capitán Montgomery Scott en el episodio "Reliquias".

Finalmente, el Equipo de Visita se encontrará con un sistema de seguridad activado. Este sistema consta de dos partes. Uno es un rayo disruptor que se dispara automáticamente al acercarse al sistema. El otro es un conjunto de tres sensores que escanean en busca de intrusos.

Disparar fáseres al sistema no funcionará por sí solo. Incluso a plena potencia, el sistema solo se desactivará por un breve periodo. Si Data usa el tricorder en los sensores, descubrirá que están protegidos por un campo de fuerza. Data sugerirá sintonizar los fáseres a la misma frecuencia que el campo de fuerza. Los disparos a los tres sensores los desactivarán y permitirán el paso del Equipo de Visita.

Al adentrarse en el complejo, Picard y su equipo finalmente encontrarán una terminal de computadora Chodak. Data, usando la varilla isolineal y el programador, activará el dispositivo. Inmediatamente después de activar la pantalla, aparecerá un menú con opciones, incluyendo una para "El Dispositivo de Unidad".

Allanor: La Solución Perdida

Ubicación: Allanor

Misión

El Equipo de Visita se enfrenta a verdaderos Chodak, guardianes que llevan más de 900.000 años esperando el regreso del Dispositivo de Unidad y la oportunidad de reformar el Imperio Chodak.

Este resultado se produce si el Equipo de Visita revela a los Chodak que poseen una llave/vara de acceso isolineal. El resultado también es el mismo si el Equipo acepta la oferta de los Chodak de guiarlos a la biblioteca en lugar de ir por su cuenta.

La única diferencia entre estas dos opciones es que en una (revelar la llave/vara isolineal) el Equipo de Visita queda cegado temporalmente por un dispositivo Chodak. Sin embargo, todas las conversaciones y los resultados son los mismos.

Los Chodak guiarán al Equipo de Visita a través del complejo hasta un sofisticado sistema de seguridad. Uno de los Optimizadores resultará mortalmente herido por el dispositivo al dejarlo encendido accidentalmente. El Equipo de Visita será llevado a una terminal informática Chodak.

Acción

El Equipo de Visita será guiado por los Chodak a través de una serie de lugares en el vasto complejo de Allanor. Finalmente, serán llevados a una terminal informática Chodak similar a las que han visto por todo el complejo. La diferencia radica en que esta ofrece un nivel de acceso

considerablemente mejor y tiene la capacidad de generar información sobre el propio Dispositivo de Unidad.

Si el Equipo no ha revelado que posee una varilla isolineal, en cuanto la produzca e intente usarla en la terminal, se la retirarán. Si entregaron la varilla a los Chodak anteriormente en la misión, podrán ver al Almirante Brodnack y a su equipo, provenientes de lo que queda del imperio Chodak, regodeándose por su aparente victoria. Allanor: La Conclusión

Ubicación: Allanor

Misión

De repente, llega un equipo de Chodak, liderado por el Almirante Brodnack, del otrora poderoso Imperio Chodak, ahora una mera sombra de lo que fue. Se apoderan de la varilla isolineal y del programador de varillas, y registran las coordenadas del Dispositivo de Unidad. Después, borran el archivo. Como para echar sal en una herida abierta, el Almirante Brodnack muestra al Equipo de Visita de lo que es capaz el Dispositivo.

De regreso al punto de desembarque, el equipo podrá recuperar una varilla isolineal dejada por los Chodak que parten para recuperar el Dispositivo de Unidad.

Acción

El Equipo de Visita se verá indefenso cuando el Almirante Brodnack muestre una pantalla holográfica de los poderes y capacidades del Dispositivo de Unidad: es el poder supremo. Con él, secciones enteras de la galaxia podrían ser destruidas y recreadas.

Brodnack revela que planea recuperar el dispositivo para restaurar el Imperio Chodak a su antigua gloria. Ha sido criado para esto durante generaciones. Egoístamente, abandona al Equipo de Visita porque cree que no representan ninguna amenaza.

De regreso, el equipo verá a Chodak huyendo de la zona. Dejarán una varilla isolineal clavada en la terminal de la computadora. Usando el trozo de cable que recogieron anteriormente en la misión, el equipo puede insertarlo en el pequeño orificio del pedestal y recuperar la varilla para su uso posterior.

Si el Equipo de Visita aceptó la información del Chodak o reveló su varilla original antes, se encontrarán con el Chodak herido por el sistema de seguridad. Data puede sintetizar un estimulante usando el tricorder, y se puede traer al Chodak y hablar con él, lo que proporciona información útil a los miembros del Equipo de Visita. Si el Equipo de Visita no revela su varita ni acepta la ayuda de los Chodak, no se encontrarán con él.

Al terminar, el Equipo de Visita debe regresar, contactar con la Enterprise y teletransportarse de vuelta a la nave. Si lograron obtener una lectura del Tricorder sobre la ubicación del Dispositivo de Unidad, podrán dirigirse directamente a la nebulosa donde se encuentra. De lo contrario, el Equipo de Visita puede obtener las coordenadas leyendo la información en la computadora principal y consultando el horario de la nave.

El Púlsar

Ubicación: Puente

Misión

Si el Equipo de Visita no tiene las coordenadas del Dispositivo de Unidad, deberá volar a un púlsar cercano que los antiguos Chodak usaban para medir el tiempo. Al correlacionar esta información con los datos recopilados en Allanor y Horst III, descubrirán la ubicación del Dispositivo de Unidad.

Acción

Vuela al púlsar (las coordenadas exactas son: 3, 1, 3, 9, 14, 16).

Pide consejo a Troi al llegar. Navega a 30 años luz del púlsar, lo que te llevará al espacio romulano.

Data tomará una lectura del sensor y calculará la posición del Dispositivo de Unidad.

El Dispositivo de Unidad: El Viaje al Interior

Ubicación: El Dispositivo de Unidad

Equipo de Visita preasignado: Picard, Data, Worf, Butler

Misión

El Equipo de Visita aterriza en una lanzadera y entra en el Dispositivo de Unidad. Picard continúa solo y se reencuentra con el Capitán Pentara y el Almirante Brodnack. El Capitán Picard debe formar una alianza con Pentara para que los tres trabajen juntos. Los tres se someten a una serie de pruebas. Si las superan, se encontrarán con el Guardián del Dispositivo de Unidad. El Guardián le preguntará a uno de los...

Intenta unirse a él para establecer un punto de anclaje para el Dispositivo de Unidad en el continuo temporal actual. El almirante Brodnack se ofrece voluntario y es asimilado al Dispositivo, restaurándolo así.

Acción

Al llegar al Dispositivo de Unidad, descubres que las naves romulanas y chodak están siendo destrozadas, aparentemente por el dispositivo que se protege a sí mismo mientras luchan por su control. Un ave de guerra garidiana y una nave chodak se encuentran cerca.

La única forma segura de llegar al dispositivo es mediante una lanzadera.

Una vez dentro, el Equipo de Visita descubre una plataforma de transporte.

Mientras todos entran y se desmaterializan, solo Picard emerge.

Se encontrará frente a la capitana Pentara y al almirante Brodnack. Ellos, al igual que él, han sido separados de sus equipos. Al parecer, los protectores del Dispositivo de Unidad creen que los tres deben ponerse a prueba mutuamente. El ganador obtendrá el dispositivo. Picard entra en la lanzadera de transporte con ellos y los tres son lanzados al centro del Dispositivo de Unidad, donde se llevan a cabo las pruebas. Durante el largo viaje, Brodnack revela sus planes para reconstruir el Imperio Chodak. Al mismo tiempo, Pentara ve el dispositivo como una forma de reavivar la sociedad garidiana. Picard insiste en que todos deben gestionar y controlar el dispositivo juntos; sin embargo, sus compañeros no parecen estar de acuerdo con sus nobles principios y objetivos, al menos por ahora.

El Dispositivo de Unidad: Las Pruebas de la Rectitud

Ubicación: Dentro del Dispositivo de Unidad

Misión

El Capitán Picard debe formar una alianza con el Capitán Pentara para que el Almirante Brodnack acepte trabajar con ellos. Los tres deben realizar una de las pruebas Chodak para determinar qué raza es la más adecuada para asumir el control del Dispositivo de Unidad.

Acción

Mientras avanzan para realizar las pruebas Chodak para controlar el Dispositivo de Unidad, una imagen fantasmal de Picard se le aparecerá al Capitán. Afirmará provenir del futuro, cuando la Federación haya asumido el control del Dispositivo de Unidad. Le proporcionará un dispositivo que podrá usar más adelante para asegurar el dispositivo para la Federación. Más importante aún, el rostro brillante advierte al Capitán actual que los demás capitanes eventualmente lo traicionarán. Los demás no vieron esta imagen.

En la prueba, cada uno de los tres recibe medios discos. Estos pueden colocarse en un dispositivo para administrar una descarga neuroeléctrica a los demás. El Almirante Chodak tiene una resistencia significativamente mayor, así que la verdadera solución es convencer a Pentara para que colabore contigo contra Brodnack.

Al colocar una de las piezas solo frente al Almirante Brodnack (a la izquierda) y presionar el botón, recibirá una descarga. La prueba Chodak está diseñada para repetirse hasta que se declare la derrota. A pesar de los intentos del Almirante de unirse a Picard y Pentara, este obligará a que la prueba se repita una y otra vez. Finalmente, exhausto y desgastado por el daño recibido, acepta colaborar con las otras dos razas para conseguir el Dispositivo de Unidad.

El Campo de Fuerza

Ubicación: El Dispositivo de Unidad

Misión

Debido a que no cumplieron con los requisitos de la prueba Chodak, los tres representantes siguen atrapados por un campo de fuerza. El emisor está cerca, pero de alguna manera deben superarlo. El Capitán Picard deberá investigar el emisor del campo y encontrar la manera de superarlo.

Acción

Es importante observar atentamente las tres piezas que componen el generador del campo de fuerza: el entrehierro superior, la bobina de campo y el entrehierro inferior. Luego, volviendo a la mesa de pruebas y recuperando su disco, podrán superar el generador. Toma una pieza/mitad del disco y únela a la otra para formar un disquete. Luego, inserta el disquete en el espacio de aire inferior. Si hablas con el Almirante Brodnack y el Capitán Pentara, también te entregarán sus piezas. Una vez que las tengas, combínalas y colócalas en el espacio de aire, una encima de la otra. La reducción del espacio abierto hace que el generador del campo de fuerza se apague y permite que los tres representantes se marchen.

La Prueba Oculta de Chodak

Ubicación: El Dispositivo de Unidad

Misión

Trabajando con la alianza inestable, llegarás a un espacio donde será necesario usar el dispositivo que proporcionó la imagen fantasmal del Capitán Picard para cruzar. Lo cierto es que se trata de una prueba encubierta de Chodak administrada por los guardianes del Dispositivo de Unidad. Debes tomar una decisión. Acepta las palabras del fantasma de Picard y deja a los otros dos varados, o úsalo para cada uno de ellos para permitirles cruzar también.

Acción

Al salir de la zona de pruebas, el capitán Picard y sus aliados se encontrarán con una gran abertura. La única forma de cruzarla es usar el dispositivo que la imagen de Picard les dio anteriormente. Usarlo le permite a Picard cruzar la brecha. Para ser fiel a sí mismo y a su verdadera visión del uso del Dispositivo de la Unidad, debe ignorar la imagen fantasma y usar el dispositivo para permitir que cada uno de sus aliados también cruce la brecha.

> Para los verdaderos aficionados, debería ser obvio que el fantasma de Picard del futuro es un impostor. Le habla sobre asegurar el Dispositivo de la Unidad para la Federación, mientras que al mismo tiempo el verdadero Picard habla de que todas las razas usan el dispositivo para el bien común. En realidad, la aparición fantasmal es otra prueba astuta de los guardianes Chodak para verificar que es fiel a su palabra y objetivos.

La Gambita del Guardián

Ubicación: El Dispositivo de la Unidad

Misión

Una vez al otro lado del abismo, Picard y los demás deben recuperar la llave de la sala de control del Dispositivo de la Unidad. Picard y los demás finalmente se reúnen con los guardianes del Dispositivo de la Unidad. Se les presenta una prueba final y, al superarla, ayudan al almirante Brodnack a unirse al Dispositivo de la Unidad. Al unirse al artefacto Chodak, Brodnack garantiza que el Dispositivo de la Unidad seguirá protegiendo el continuo espacio-tiempo.

Acción

Una vez que hayan cruzado la brecha, los tres comandantes encontrarán una llave idéntica al símbolo que estaba en la puerta que, según el almirante Brodnack, era la sala de control del Dispositivo de Unidad.

También se encontrarán con una extraña criatura dentro de una cámara.

Toque el panel de control a la derecha de la cámara y la criatura, Kabilan, despertará. Les hará una serie de preguntas a Picard, Brodnack y Pentara, empezando por Picard. Cuando Kabilan le pregunte a Picard qué haría con el Dispositivo de Unidad, se les presentarán tres opciones. Elijan la que más se parezca a Picard: «El Dispositivo de Unidad debe usarse para el bien de todos».

El Kabilan dejará pasar a los tres comandantes.

Si disparaste a la nave de Pentara al inicio del juego o no aceptaste colaborar con ella en el muelle de aterrizaje del transbordador del Dispositivo de Unidad, Pentara te traicionará e intentará apropiárselo. Caerá y reaparecerá en la cámara del Kabilan. Toca el panel de control para liberarla y se reunirá contigo y con Brodnack.

Los tres continuarán hacia la derecha, hacia una torre esférica. Camina hacia la torre y subirás en un ascensor hasta el Dispositivo de Unidad. Allí te encontrarás con el Guardián del Dispositivo de Unidad. Tras una breve conversación, te informará de que una inmensa flota Borg está en camino. Accede al panel de control del Dispositivo de Unidad y se te ofrecerán dos opciones: destruir a los Borg como raza o destruir la flota. La opción real no aparece: apagar el Dispositivo de Unidad. Has superado la prueba final. ¡Relájate y disfruta de los gráficos finales!